

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



Oleh :

SINTA WATI
NIM C1957201045
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh :

SINTA WATI
NIM C1957201045
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : SINTA WATI
NIM : C1957201045

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 01 April 2023
t Pernyataan,

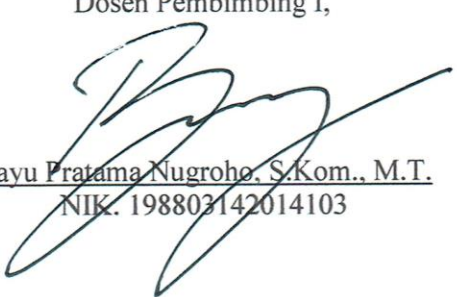


PERSETUJUAN

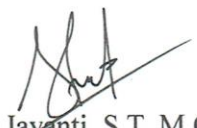
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing I,


Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK. 198803142014103

Dosen Pembimbing II,


Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
NIK. 198501102012004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,




Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

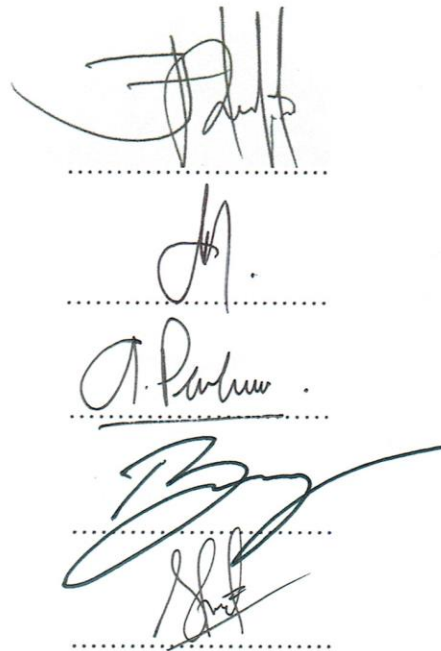
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 1 April 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom.
Ketua
2. Norhayati, M.Pd
Sekretaris
3. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi.
Anggota
4. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T
Anggota
5. Sherly Jayanti, S.T., M.Cs
Anggota



.....

.....

.....

.....

.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jangan pernah gelisah, dengan hari ini. Sebab Tuhan selalu bersamamu. Jangan kuatir akan hari esok, sebab Tuhan yang pegang dan sediakan apa yang diperlukandan sediakan. JANGAN TAKUT! Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang” – Sintawati.

- Tuhan Yesus Kristus karena atas kasih dan anugrahnya sehingga penulis dapat selalu diberikan kekuatan dan kesabaran.
- Teruntuk kedua orang tua saya Papah dan Mamah tercinta dan juga adik saya yang terkasih, yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta do'a yang tiada pernah hentinya.
- Teruntuk dosen pembimbing saya bapa Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. dan ibu Sherly Jayanti, S.T, M.Cs. saya ucapkan banyak terimakasih kepada bapa dan ibu yang selalu membimbing dan membantu saya dengan sabar.
- Bapak dan Ibu dosen STMIK Palangkaraya, terima kasih banyak untuk semua ilmu yang diberikan selama saya kuliah, didikan dan pengalaman yang sangat begitu berarti untuk saya dan teman-teman semua.

INTISARI

Sinta Wati, C1957201045, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Baju Gramorry Berbasis Web*, Pembimbing I Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. Pembimbing II Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.

Toko Baju Gramorry adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan pakaian *import*, dan saat ini Toko Baju Gramorry menggunakan media sosial instagram sebagai sarana transaksi dan pemasaran produk nya, dengan menggunakan fasilitas instagram sebagai salah satu sarana penjualan, maka ruang lingkup penjualan masih kecil dan hanya orang-orang yang memiliki akun instagram dan mengikuti akun Baju Gramorry saja yang dapat melihat koleksi-koleksi produk nya.

Tujuan penelitian ini adalah analisa dan perancangan sistem informasi penjualan dan media yang digunakan yaitu Balsamiq Mockup 3. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner. Apabila nanti rancangan ini diimplementasikan, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai manajemen database. Untuk metode analisis penulis menggunakan metode PIECES, yaitu Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service. Adapun pemodelan dalam perancangan sistem ini menggunakan metode UML (Unified Modeling Language).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi penjualan di Toko Baju Gramorry berbasis web dan telah dilakukan pengujian menggunakan skala likert. Penulis membagikan kuesioner kepada 10 pengunjung dengan 5 pernyataan dan diperoleh perhitungan dengan nilai 84,4% atau 211 poin nilai, termasuk dalam kategori diantara setuju dan sangat setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan yang telah dibuat oleh penulis termasuk dalam kategori nilai yang baik.

Kata Kunci : *Analisis, Perancangan, Sistem Informasi Penjualan, Toko Baju Gramorry, Berbasis Web.*

ABSTRACT

Sinta Wati, C1957201045, 2023. *Analysis and Design Of Web Based Sale Information System At Toko Baju Gramorry*, Advisor I Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T., Advisor II Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.

The Gramorry Clothing Store is a shop engaged in the sale of imported clothing, and currently the Gramorry Clothing Store uses Instagram social media as a means of transaction and marketing of its products, by using the Instagram facility as a means of sales, the scope of sales is still small and only Only people who have an Instagram account and follow the Gramorry Shirt account can see the product collections.

The purpose of this research is to analyze and design a sales information system and the media used, namely Balsamiq Mockup 3. The data collection methods that the authors use are observation, interviews, literature study, documentation, and questionnaires. If later this design is implemented, the author uses the programming language PHP and MySql as database management. For the analytical method the author uses the PIECES method, namely Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service. The modeling in the design of this system uses the UML (Unified Modeling Language) method.

The final result of this research is a design of a sales information system at Web-based Gramorry Clothing Stores and has been tested using a Likert scale. The author distributed questionnaires to 10 visitors with 5 statements and obtained calculations with a value of 84.4% or 211 value points, included in the category between agreeing and strongly agreeing. So it can be said that the design that has been made by the author is included in the good result.

Keywords : *Analysis, Design, Sale Information System, Toko Baju Gramorry, Web Based*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SINTA WATI

NIM : C1957201045

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Baju Gramorry Berbasis Web”

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya

Pada Tanggal : 01 April 2023

Yang Menyatakan

SINTA WATI

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkah Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Baju Gramorry Berbasis Web”** dapat diselesaikan sesuai dengan rencana.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Lanny Anggreni selaku Pemilik Toko Baju Gramorry yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang banyak membantu penulis memberikan saran dan masukan dalam penulisan tugas akhir.
4. Sherly Jayanti, S.T, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing II yang banyak membantu penulis memberikan saran dan masukan dalam penulisan tugas akhir.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Kedua orang tua dan saudara terkasih saya yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Palangkaraya, 01 April 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teori	7
2.2 Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Tinjauan Umum	25
3.2 Jenis Penelitian.....	25
3.3 Desain Penelitian.....	25
3.4 Instrumen Penelitian.....	27
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	29
3.6 Analisis Kebutuhan	33
3.7 Desain Sistem.....	35
3.8 Jadwal Penelitian.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Hasil	72
4.2 Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan	97

5.2	Saran.....	98
-----	------------	----

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Usecase</i> Diagram	12
Tabel 2.2 <i>Activity</i> Diagram	13
Tabel 2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	14
Tabel 2.4 <i>Class</i> Diagram.....	16
Tabel 2.5 <i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD)	20
Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan	22
Tabel 3.1 Skor Skala Likert	28
Tabel 3.2 Metode Analisis PIECES	30
Tabel 3.3 Kegiatan Aktor dan Interaksi	35
Tabel 3.4 Tabel Admin	52
Tabel 3.5 Tabel Member	52
Tabel 3.6 Tabel Produk.....	53
Tabel 3.7 Tabel Transaksi	53
Tabel 3.8 Tabel Transaksi	53
Tabel 3.9 Keuangan dan Biaya	71
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian.....	71
Tabel 4.1 Tabel Solusi Hasil Temuan	92
Tabel 4.2 Daftar Poin-Poin Yang Diajukan	93
Tabel 4.3 Hasil Skor Responden.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Balsamiq Mockup 3</i>	21
Gambar 2.2 Logo <i>Diagram Designer</i>	22
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Desain <i>Usecase Diagram</i>	36
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Tampilan Data Produk	37
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Member	38
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Login</i> Member.....	38
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Input Ke Keranjang Belanja.....	39
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Beli Langsung	40
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	41
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Login</i> Administrator	42
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Member	43
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Produk	44
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Transaksi	45
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Histori Transaksi	46
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram Login</i>	47
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Member	47
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Produk.....	48
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Transaksi	49
Gambar 3.18 <i>Class Diagram</i>	50
Gambar 3.19 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	51
Gambar 3.20 Desain Halaman Login Administrator	54
Gambar 3.21 Desain Halaman Beranda Administrator.....	55
Gambar 3.22 Desain Halaman Manajemen Produk.....	56
Gambar 3.23 Desain Halaman Manajemen Member	57
Gambar 3.24 Desain Halaman Manajemen Transaksi	57
Gambar 3.25 Desain Halaman Histori Transaksi.....	59
Gambar 3.26 Desain Halaman Utama Pengunjung.....	59
Gambar 3.27 Desain Halaman Semua Produk.....	60
Gambar 3.28 Desain Halaman Detail Produk	61
Gambar 3.29 Desain Halaman Register Member	61
Gambar 3.30 Desain Halaman Utama Member	63
Gambar 3.31 Desain Halaman Semua Produk Member	64
Gambar 3.32 Desain Halaman Detail Produk Member	65
Gambar 3.33 Desain Halaman Keranjang Belanja Member.....	66
Gambar 3.34 Desain Halaman <i>Login</i> Member	67
Gambar 3.35 Desain Halaman Profil Member.....	68
Gambar 3.36 Desain Halaman Pembayaran.....	69
Gambar 3.37 Desain Halaman Status Pesanan	70
Gambar 4.1 Desain Halaman Login Administrator	73
Gambar 4.2 Desain Halaman Beranda Administrator.....	74
Gambar 4.3 Desain Halaman Manajemen Produk.....	75
Gambar 4.4 Desain Halaman Manajemen Member	76
Gambar 4.5 Desain Halaman Manajemen Transaksi	77

Gambar 4.6 Desain Halaman Histori Transaksi.....	78
Gambar 4.7 Desain Halaman Pengunjung	79
Gambar 4.8 Desain Halaman Semua Produk.....	80
Gambar 4.9 Desain Halaman Detail Produk.....	81
Gambar 4.10 Desain Halaman Keranjang Belanja	82
Gambar 4.11 Desain Halaman Registrasi	83
Gambar 4.12 Desain Halaman <i>Login</i> Member	84
Gambar 4.13 Desain Halaman Home Member	85
Gambar 4.14 Desain Halaman Semua Produk Member	86
Gambar 4.15 Desain Halaman Detail Produk Member	87
Gambar 4.16 Desain Halaman Keranjang Belanja Member.....	88
Gambar 4.17 Desain Halaman Profil Member.....	89
Gambar 4.18 Desain Halaman Pembayaran.....	90
Gambar 4.19 Desain Halaman Status Pesanan	91
Gambar 4.20 Skala Poin.....	95
Gambar 4.21 Skala Persentase	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
- Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara
- Lampiran 6. Lembar Kegiatan Dokumentasi
- Lampiran 7. Lembar Kuesioner
- Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang begitu pesat, dengan bantuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka manusia pun sangat terbantu dalam melakukan berbagai aktivitas pekerjaan seperti pada bidang komunikasi, pendidikan, kesehatan, ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan lainnya.

Dengan bantuan teknologi pada bidang ekonomi contohnya, tercipta suatu sistem yang dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu secara langsung antara penjual dan pembeli, yang mana hal itu dapat memberikan kemudahan serta keuntungan bagi kedua belah pihak, dari segi pembeli dapat menghemat biaya transportasi untuk datang langsung ke toko, sedangkan dari segi penjual dapat memperluas cakupan pemasaran produk yang di jualnya dan tidak terbatas secara lokal saja, tapi bisa sampai ke luar kota, pulau, bahkan ke luar negeri. Pada saat ini masih banyak pihak penjual yang masih belum memanfaatkan teknologi ini, salah satunya adalah toko baju Gramorry.

Toko Baju Gramorry adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan pakaian *import* seperti baju, celana dan lain sebagainya yang mana barang-barang tersebut di *import* dari luar negeri, dan saat ini toko baju Gramorry menggunakan media sosial instagram sebagai sarana transaksi dan pemasaran produk nya.

Dengan menggunakan media instagram sebagai salah satu sarana penjualan, maka ruang lingkup penjualan masih sangat kecil dan hanya orang-orang yang memiliki akun instagram dan mengikuti akun toko baju Gramorry saja yang dapat melihat-lihat koleksi produk nya.

Salah satu contoh kasus yang terjadi adalah ketika calon pembeli menanyakan mengenai ketersediaan suatu produk, pemilik toko harus melihat data-data produk secara manual, yaitu dengan cara melihat postingan produk yang di publikasikan nya di instagram. Hal itu semua memerlukan proses yang cukup menyita waktu, calon pembeli tidak dapat mengetahui informasi tersebut secara langsung, pihak penjual pun harus menginformasikan kembali pada calon pembeli mengenai ketersediaan produk yang akan dibeli.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik ingin melakukan penelitian pada Toko Baju Gramorry, dalam hal menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Baju Gramorry Berbasis Web”**.

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan gambaran dan kemudahan bagi pemilik toko baju gramorry jika ingin membangun sistem yang sudah dirancang nanti nya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Menganalisa dan Merancang Sistem Informasi Penjualan Di Toko Baju Gramorry Berbasis Web ?”.

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya pembahasan dan permasalahan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada :

- a. Merancang sistem informasi penjualan di Toko Baju Gramorry.
- b. Penjualan *online* tersebut hanya menjual produk *import*.
- c. Terdapat 3 (tiga) hak akses yaitu, pengunjung, member dan admin.
- d. Pada perancangan sistem informasi ini dapat menampilkan data stok barang.
- e. Admin memiliki hak akses *login* sebagai admin dan dapat mengelola data barang, member, dan transaksi.
- f. Pengunjung memiliki hak akses melihat data barang yang di jual dan dapat melakukan registrasi sebagai member.
- g. Member memiliki hak akses *login* sebagai member dan dapat melakukan transaksi pembelian barang.
- h. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain rancangan ini nantinya menggunakan *Balsamiq Mockup 3* dan *Diagram Designer* adapun hasilnya berupa *mockup* atau rancangan sistem.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk menghasilkan Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Baju Gramorry Berbasis Web.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Pengguna

Diharapkan dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di Toko Baju Gramorry untuk memberikan rekomendasi rancangan sistem yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan sistem yang akan dibangun nantinya. Dimana analisis dan perancangan ini memberikan kemudahan dalam merealisasikan sistem informasi toko di masa yang akan datang.

b. Bagi Penulis

Agar mampu mengimplementasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan pada saat perkuliahan dan menerapkannya, serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

1) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.

- 2) Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menurut pedoman penulisan tugas akhir STMIK Palangkaraya, secara garis besar sistematika penulisan ini terdiri dari 3 (tiga) bab dengan beberapa sub bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan konsep, analisis, dan perancangan sistem yang berkaitan dengan penjualan pada Toko Baju Gramorry.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang gambaran objek penelitian dan analisis yang dibutuhkan dalam perancangan sistem, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian hasil implementasi dan pembahasan serta berbagai penjelasan yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi pembahasan desain sistem, pembahasan *interface*/antarmuka program, pembahasan hasil respon pengguna (hasil kuesioner).

BAB V : PENUTUP

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dibuat, serta memberikan saran bagi para pengembang aplikasi/sistem selanjutnya guna menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Analisis

Menurut Muntihana (2017), “Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan diafsirkan maknanya”.

Menurut Jogiyanto dan Mujiyanti (2017), “Analisis adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu yang kemudian di kelompokkan berdasarkan kriteria nya yang dapat diusulkan perbaikannya.

b. Perancangan

Menurut Syifaun Nafisah (2016), “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang bentuk bagian alur sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem”.

Menurut Nur dan Suyuti (2017), “Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki

dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menyusun atau memperbaiki beberapa elemen yang terpisah agar menjadi satu kesatuan utuh dan dapat berfungsi.

c. Sistem

Menurut Hutahean (2015), "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu".

Menurut Sutabri (2016), “pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem “sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan kemudian diolah menjadi sebuah informasi”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

d. Informasi

Menurut Hutahaeen (2015), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunaannya”.

Menurut Raymond McLeod (2018), “Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan akurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

e. Sistem Informasi

Menurut Krismaji (2015), “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut Tata Sutabri (2019), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mendukung fungsi operasional bersifat manajerial dalam suatu organisasi.

f. Penjualan

Menurut Rangkuti (2009), “Mendefinisikan bahwa Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada

pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi”.

Menurut Abdullah dan Tantri (2016), “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah suatu proses menawarkan suatu barang atau produk kepada konsumen.

g. Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010), “website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Menurut Rohi Abdulloh (2018), “website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dan dapat memberikan manfaat bagi penggunaanya.

2.1.2 Teori Pemodelan yang Digunakan

a. Metode Analisis Pieces

Analisis PIECES yaitu metode analisis yang terdiri dari 6 (enam) indikator penilaian yaitu *Performance*, *Information*, *Economy*, *Control*, *Efficiency*, dan *Service*. Analisis ini merupakan

cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada suatu sistem yang berjalan. Dari analisis ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari suatu sistem serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Analisis ini dilakukan untuk melihat kelemahan pada sistem yang telah dijalankan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dengan pendekatan 6 (enam) indikator PIECES (Anwardi, dkk, 2020).

b. *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Munawar (2018) menjelaskan bahwa, “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.”

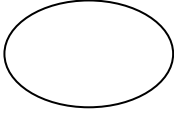
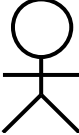
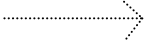
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

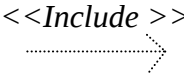
1) *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2018), “*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”.

Simbol-simbol yang ada pada *Usecase Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1. dibawah ini :

Tabel 2.1 *Usecase Diagram*

No (1)	Simbol (2)	Keterangan (3)
1	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase
2	Aktor 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
3	Asosiasi 	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case dengan aktor.
4	Ekstensi/Extend << <i>Extend</i> >> 	Relasi use case tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berisi sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan.
5	Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya misalnya.

(1)	(2)	(3)
6	Include / User 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini menjelaskan fungsinya. Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan

Sumber: Munawar, 2018

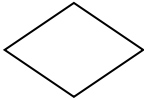
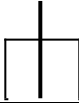
2) Activity Diagram

Menurut Munawar (2018), “Activity Diagram adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya.”

Simbol-simbol yang ada pada Activity Diagram dapat dilihat pada tabel 2.2. dibawah ini :

Tabel 2.2 Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Titik Awal
2		Titik Akhir
3		Activity

4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
(1)	(2)	(3)
6		Rake menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		Tanda penerima
10		Aliran akhir (<i>Final Flow</i>)

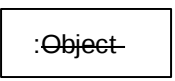
Sumber : Munawar, 2018

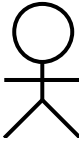
3) Sequence Diagram

Menurut Munawar (2018), “*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam *use case*”.

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3. dibawah ini :

Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Object merupakan instance sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal Digambarkan sebagai sebuah kotak dengan nama

		object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2	Aktor 	Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.
(1)	(2)	(3)
3	Lifeline 	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk lifeline adalah garis putus-putus Vertikal yang ditarik dari sebuah object
4	Activation 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah Lifeline. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi
5	Message 	Message digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

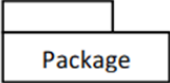
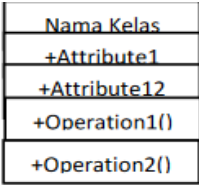
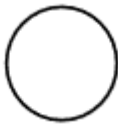
Sumber : Munawar, 2018

4) Class Diagram

Menurut Munawar (2018), “*Class Diagram* adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. *Class Diagram* tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi (*executable code*) dari aplikasi perangkat lunak”.

Simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4. dibawah ini :

Tabel 2.4 *Class Diagram*

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	Package 	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas
(1)	(2)	(3)
2	Kelas 	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute, dan Operation
3	Interface 	Sama seperti konsep Interface dalam pemrograman berorientasikan objek.
4	Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
5	Asosiasi Berarah 	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
6	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

Sumber : Munawar, 2018

c. Basis Data

1) Pengertian Basis Data

Menurut Sutanta (2011:29) “Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatapi satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data walaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan

kembali, data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakan data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol”.

Basis data adalah suatu mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan pada saat ini maupun masa depan. Dengan basis data, pengguna akan mampu menyimpan data dalam bentuk yang terorganisasi. Sekali data tersebut disimpan, akan dengan mudah dapat diperoleh informasi. Cara data di simpan dalam basis data menentukan bagaimana mudah atau tidaknya informasi didapatkan berdasarkan kriteria beragam. Data pada basis data juga akan mudah ditambahkan, diubah, dan dibuang.

2) Konsep Basis Data

Konsep dasar basis data merupakan kumpulan dari catatan-catatan atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan didalamnya, penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek tersebut. ada banyak cara untuk mengorganisasikan skema, atau memodelkan struktur basis

data, ini dikenal sebagai basis data atau model data. Ada beberapa komponen dasar *database* yang di gunakan antara lain :

a) *Field*

Field merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu *file* atau basis data. *Field-field* tersebut diorganisasikan dalam record-record.

b) *Record*

Record merupakan koleksi dari *field-field* yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama desain sistem *record* akan diklasifikasikan sebagai *fixed-length record* adalah tipe *instance record* punya *field*, jumlah *field*, dan ukuran logik yang sama *variable length record* adalah mengijinkan *record-record* yang berbeda dalam *file* yang sama memiliki panjang yang berbeda.

c) *File dan Table*

Record-record yang serupa diorganisasikan dalam grup-grup yang disebut *file*. Jadi *file* merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur *record* yang diberikan. Tabel merupakan ekuivalen basis data relasional dari sebuah *file*.

d) Kunci (*key*)

Kunci merupakan elemen *record* yang dipakai untuk menemukan *record* tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap *record* kesebuah *file*. Adapun jenis-jenis kunci adalah :

(1) *Superkey*

Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi *entry* atau *record* dari tabel tersebut secara unik.

(2) *Candidate Key*

Supreykey dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini boleh berisi atribut dari tabel yang lain.

(3) *Primary Key*

Atribut atau satu set minimal atribut yang tidak hanya mengindentifikasikan secara unik suatu kejadian yang spesifik tapi juga dapat diwakili setiap kejadian dari suatu *entity*.

(4) *Alternate Key*

Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*.

(5) *Foregin Key*

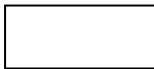
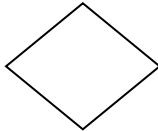
Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinilitas *one to many* atau *many to many*.

3) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sutanta (2011), “*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis.”

Simbol-simbol yang ada pada ERD dapat dilihat pada tabel 2.5. dibawah ini :

Tabel 2.5 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas 	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
2	Atribut 	Menggambarkan karakteristik identitas
3	Relasi 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem komputer.
4	Garis 	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada.

Sumber : Sutanta, 2011

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

a. *Balsamiq Mockup 3*

Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user *interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Adapun logo dari aplikasi *Balsamiq Mockup* adalah seperti pada gambar 2.1 dibawah ini :



Gambar 2.1 Logo *Balsamiq Mockup 3*
<https://balsamiq.com/wireframes/>

b. *Diagram Designer*

Diagram Designer adalah aplikasi yang dapat membuat desain sirkuit elektrik, diagram flowchart, UML dan juga desain GUI. Aplikasi ini untuk flowchart sendiri memiliki lebih dari 25 simbol yang dapat digunakan, selain itu juga terdapat bagian yang menunjukkan daftar lengkap dari simbol yang digunakan pada flowchart. Aplikasi ini dapat menyimpan dalam format *file* PCX, GIF, MNG, CUR, ICO dan masih banyak lagi.

Adapun logo dari aplikasi *Diagram Designer* adalah seperti pada gambar 2.2 dibawah ini :



Gambar 2.2 Logo *Diagram Designer*
<https://logicnet.dk/DiagramDesigner/>

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun pada tabel 2.6.

Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Yudi Erlangga / 2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web	Waterfall, PIECES, UML	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i>
2	Muhammad Fajar / 2021	Analisis dan Perancangan Sistem	Waterfall, Analisis Sistem	Rancangan Sistem Informasi	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan

		Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis Web	(Identify, Understand, Analyze, Report), UML	Penjualan Toko Komputer Berbasis Web	dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES
3	Bobby Iskandar / 2020	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Dan Persediaan Barang Berbasis Web Pada Cv. Panzer Nusa Timur Dengan Metode Economic Order Quantity (Eoq)	EOQ (Economic Order Quantity), UML	Rancangan Sistem Informasi Pembelian dan Persediaan barang Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
4	Nailul Lutfah / 2019	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Ma Nu Mu'allimat Kudus Berbasis Web	FOD (Flow of Document), UML	Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES
5	Riski Hariati Simare Mare / 2018	Analisa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Pt.Barelang Glassindo Batam)	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML
6	Fajar Ramadani / 2017	Analisa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Koperasi Karyawan Masjid Raya Batam Center	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis E-Commerce	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML
7	Juli Efendi / 2017	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Jeeni Shop	Waterfall, DFD	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan

					UML
8	Poniyem / 2017	Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis Pada Gerai Adies Berbasis Web	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML
9	Taufiq Rahman / 2017	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Klinik (Sim-K) Berbasis Web	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Manajemen Klinik Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
10	Vimila Muntihana / 2017	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan	DFD, Flowchart, UML	Rancangan Sistem Informasi Klink Gigi Berbasis Web dan Android	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko baju <i>import</i> dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES

Berdasarkan pemaparan dari beberapa penelitian pada tabel 2.6 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi berbasis website dapat dijadikan sebagai acuan apabila nantinya pemilik toko baju gramorry ataupun peneliti selanjutnya ingin membangun sistem informasi penjualan ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Toko Baju Gramorry adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan pakaian *import*, seperti baju, celana, dan lain sebagainya baik untuk pria maupun wanita, dan lokasi penelitian ini terletak di Jl. Bukit Kaminting Kota Palangka Raya.

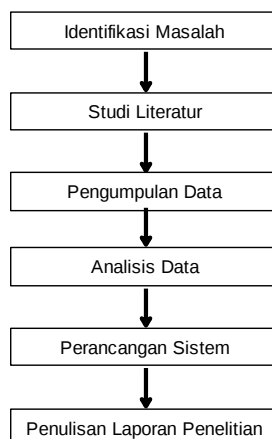
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Menurut Sugiyono (2013), “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang telah direncanakan untuk penelitian ini ada 6 (enam) tahapan, dengan rincian seperti pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan alur penelitian yang telah digambarkan pada gambar maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap pada alur penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Identifikasi Masalah

Dalam tahapan ini akan dijabarkan hal-hal yang melatarbelakangi diadakannya dari penelitian ini. Dari latar belakang masalah tersebut diidentifikasi masalah mana yang akan diangkat dan diselesaikan dalam penelitian ini.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis mempelajari teori-teori dasar yang mendukung pengembangan sistem yang berasal dari materi- materi yang sudah ada baik berupa buku, jurnal, website dan lain sebagainya yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Dengan mempelajari teori-teori tersebut, maka penulis akan lebih memahami bagaimana menganalisis dan merancang sistem dengan lebih baik.

c. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data penulis melakukan metode wawancara dengan melakukan wawancara dengan pemilik toko baju gramorry, dan melakukan observasi secara langsung ke tempat serta mengambil dokumen yang diperlukan.

d. Analisis Data

Penulis mengumpulkan dan melakukan analisis data yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko baju

gramorry untuk mendukung penelitian. Adapun data yang dikumpulkan adalah data-data yang berhubungan dengan penilaian yang digunakan dalam penjualan dan pemasaran barang yang ada di toko baju gramorry.

e. Perancangan Sistem / Prototyping

Membuat rencana prototype sistem pendukung keputusan dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) Perbandingan Metode.

f. Laporan Akhir Penelitian

Penulisan laporan penelitian berdasarkan kerangka yang telah dirancang. Kerangka laporan hasil penelitian terdiri atas pendahuluan, landasan teori dan tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan serta penutup yang ditambah dengan lampiran-lampiran bukti hasil penelitian yang telah dilakukan

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti (terlampir).

Menurut Sugiyono (2013), “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.”

Menurut Sugiyono (2013), “Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2013), “*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.”

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen kuesioner dengan pemberian skor seperti pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Skor Skala Likert

No	Nama Instrumen	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk mendapatkan data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

3.4.1 Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mengamati secara langsung ke Toko Baju Gramorry untuk mengetahui data-data apa saja yang diperlukan dalam pembuatan penelitian tugas akhir. Adapun hal-hal yang diamati adalah :

- a. Proses pengelolaan data barang dan transaksi.
- b. Proses transaksi penjualan yang digunakan.

3.4.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara melakukan sesi foto agar dapat dijadikan sebagai bukti bahwa

memang benar telah melakukan penelitian di tempat objek penelitian yaitu Toko Baju Gramorry. Adapun foto-foto yang didokumentasikan adalah :

- a. Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada pemilik Toko Baju Gramorry
- b. Foto saat sedang melakukan wawancara dengan pemilik Toko Baju Gramorry
- c. Foto halaman depan Toko Baju Gramorry
- d. Foto Toko Baju Gramorry dan beberapa barang yang dijual.

3.4.3 Metode Wawancara

Metode Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara bertanya secara langsung kepada pemilik Toko Baju Gramorry mengenai permasalahan-permasalahan yang sering terjadi serta cara kerja yang digunakan atau diterapkan di Toko Baju Gramorry.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

a. Teknik Analisis

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan 2 (dua) teknik analisis yaitu, analisis sistem yang berjalan dan analisis kelemahan sistem yang berjalan, Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

1) Analisis Sistem yang Berjalan

Toko Baju Gramorry dalam melakukan pengelolaan data masih menggunakan buku sebagai media penyimpanan datanya.

2) Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Setelah mengetahui sistem yang berjalan pada Toko Baju Gramorry, peneliti menemukan beberapa kelemahan dengan menggunakan metode analisis PIECES, dengan rincian seperti pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2 Metode Analisis PIECES

No	Nama Analisis	Sistem yang Berjalan	Solusi
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Analisis Kinerja Sistem (<i>Performance</i>)	Terkadang terjadi kesalahan dalam pengolahan data pencatatan transaksi penjualan	Merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Baju Gramorry yang dapat melakukan pengolahan data barang, dan transaksi penjualan yang saling terintegrasi sehingga dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan lebih cepat.
2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	Pemberitahuan informasi yang sangat lambat untuk jumlah ketersediaan stok barang sehingga memakan waktu dan mengurangi layanan yang diberikan kepada calon pembeli.	Sistem juga dapat melakukan transaksi pembelian secara <i>online</i> dan dapat memberikan informasi lengkap mengenai informasi ketersediaan stok barang sehingga memudahkan calon pembeli dalam melakukan transaksi dan mendapatkan informasi yang diperlukan.
3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	Proses pengelolaan data transaksi penjualan masih harus ditulis kedalam buku.	Lebih mahal untuk penerapan awal karena memerlukan PC/laptop dan juga harus menyewa domain/hosting agar sistem dapat berjalan, tetapi proses pencatatan data transaksi penjualan dapat berjalan secara otomatis tanpa harus mencatat satu-persatu kedalam buku.

(1)	(2)	(3)	(4)
4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	Kontrol keamanan pada sistem lama kurang dapat dikontrol dengan baik, dikarenakan sistem konvensional yang memungkinkan terjadinya kesalahan.	Sistem keamanan dapat dikontrol dengan mudah, karena akan diproteksi oleh <i>username</i> dan <i>password</i> yang mana hanya diketahui oleh pemilik toko saja.
5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Sistem yang berjalan kurang efisien karena masih menggunakan sistem konvensional sehingga dapat mengakibatkan tidak akuratnya informasi yang diberikan.	Proses pengolahan informasi secara otomatis oleh sistem memudahkan bagi calon pembeli untuk mendapatkan informasi secara cepat dan akurat.
6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	Proses pelayanan informasi yang belum tersedia dan mengharuskan calon pembeli datang langsung ke lokasi toko untuk mendapatkan informasi barang yang dijual.	Proses pelayanan tidak memerlukan waktu lagi, karena informasi sudah diberikan secara detail, seperti informasi ketersediaan stok dan harga barang, hanya saja pemilik toko harus melakukan <i>update</i> informasi nya secara berkala.

b. Prosedur Pengumpulan Data

1) Kuesioner

Pada tahap ini peneliti membagikan kuesioner (terlampir) kepada para pelanggan Toko Baju Gramorry. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti datang ke lokasi penelitian yaitu Toko Baju Gramorry dan menyerahkan kuesioner kepada pemilik toko

- b) Peneliti menunggu calon pembeli yang datang sambil melakukan sesi tanya-jawab atau wawancara kepada pemilik toko dan membagikan kuesioner tersebut kepada mereka.

2) Observasi

Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi (terlampir) secara langsung ke Toko Baju Gramorry.

Menurut Sugiyono (2013), “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain”.

Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti mengurus surat ijin penelitian.
- b) Peneliti mengantarkan surat ijin penelitian ke lokasi objek penelitian.
- c) Selanjutnya membuat janji dengan pihak objek penelitian kapan peneliti dapat melakukan observasi.
- d) Kemudian peneliti melakukan proses observasi dan melakukan validasi terhadap hal-hal yang diamati.
- e) Hasil observasi dibuat kesimpulan agar dapat dilakukan analisis mengenai hal-hal apa saja yang masih memiliki kekurangan dan dapat diberikan solusinya sehingga membantu pihak objek penelitian.

3) Wawancara

Pada tahap ini penulis akan melakukan wawancara (terlampir) kepada pemilik Toko Baju Gramorry.

Menurut Sugiyono (2013), “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.”

Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti menanyakan kepada pihak objek penelitian agar dapat ditentukan narasumbernya untuk diwawancarai.
- b) Peneliti meminta izin agar dapat menghubungi narasumber.
- c) peneliti memperkenalkan diri kepada narasumber dan memulai sesi wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti.
- d) Pada akhir dari sesi wawancara peneliti mengucapkan terima kasih kepada narasumber serta pihak objek penelitian karena telah diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di tempat mereka.

3.6 Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi untuk merancang sistem penjualan berbasis web berdasarkan pada data-data yang telah di kumpulkan pada Toko Baju Gramorry adalah sebagai berikut :

- 1) Data pengguna (pemilik, pegawai, member)

- 2) Data barang (nama, jenis, harga, ukuran, warna, stok)
- 3) Data transaksi (data member, tanggal transaksi, total bayar)

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan perancangan sistem adalah laptop, adapun spesifikasi dan perangkat nya yaitu :

- 1) *Processor Core I3*
- 2) *Ram 4 GB*
- 3) *Harddisk 256 GB*
- 4) *Layar 14 Inch*
- 5) *Keyboard*
- 6) *Mouse*

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan perancangan sistem adalah sebagai berikut :

- 1) *Balsamiq Mockup 3*
- 2) *Diagram Designer*

d. Kebutuhan Pengguna Sistem

Adapun dalam rancangan pengoperasian sistem ini terdapat 3 (tiga) pengguna yaitu :

- 1) Pengunjung
- 2) Member (Pengunjung yang telah mendaftar di sistem)
- 3) Pemilik (Administrator)

3.7 Desain Sistem

a. Desain Proses

Pada tahapan ini penulis menguraikan alur proses sistem kedalam 3 (tiga) diagram yaitu *usecase*, *activity*, dan *sequence* diagram, Adapun penjelasannya adalah seperti berikut :

1) Desain *Usecase* Diagram

Use case diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor*, *usecase*, dan interaksi yang memperkenalkan suatu sistem. *Usecase* diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *usecase*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *usecase*, *actor*, dan sistem.

a) Identifikasi Actor dan Interaksi rancangan Sistem

Sistem yang dirancang peneliti memiliki tiga *actor* yaitu: administrator, member, dan pengunjung. Interaksi *actor* dengan sistem akan dijelaskan pada tabel 3.1 dibawah ini:

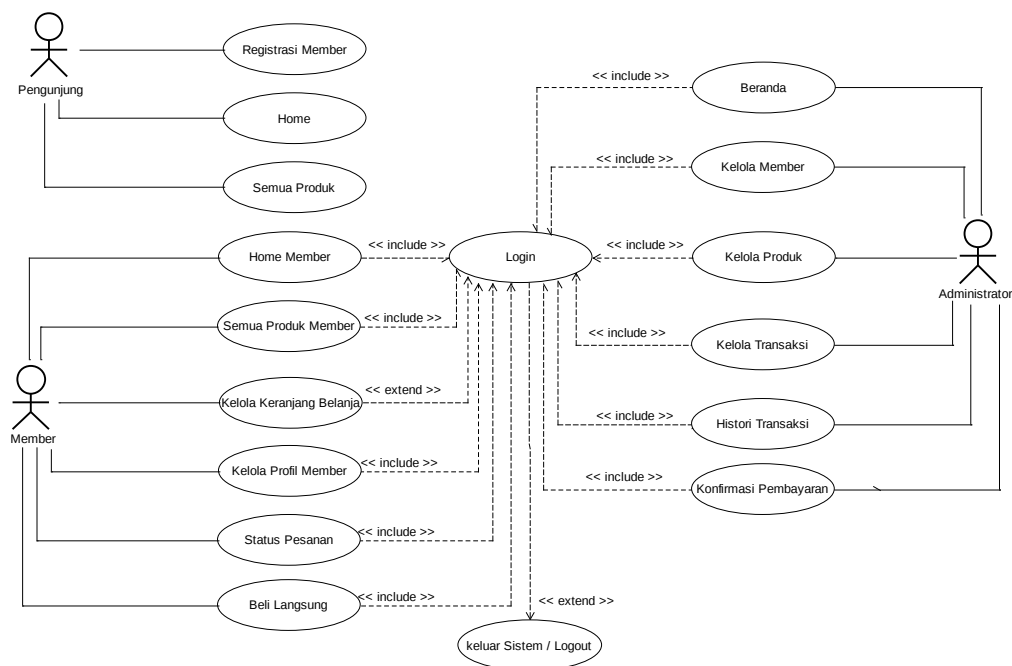
Tabel 3.3 Kegiatan Aktor dan Interaksi

Actor (1)	Kegiatan (2)
Administrator	1. Login 2. Manajemen Produk 3. Manajemen Member 4. Manajemen Transaksi 5. Histori Transaksi 6. Konfirmasi Pembayaran 7. Keluar Sistem/ Logout
Member	1. Login 2. Home Member 3. Semua Produk Member 4. Keranjang Belanja 5. Profil

	6. Status Pesanan
(1)	(2)
	7. Beli Langsung 8. Keluar Sistem/ Logout
Pengunjung	1. Home 2. Semua Produk 3. Registrasi

b) Pembuatan *Usecase Diagram*

Berdasarkan pada tabel 3.3 didapatkan spesifikasi kebutuhan selanjutnya dapat dibuat *usecase diagram*, Adapun rancangan *usecase diagram* dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini :



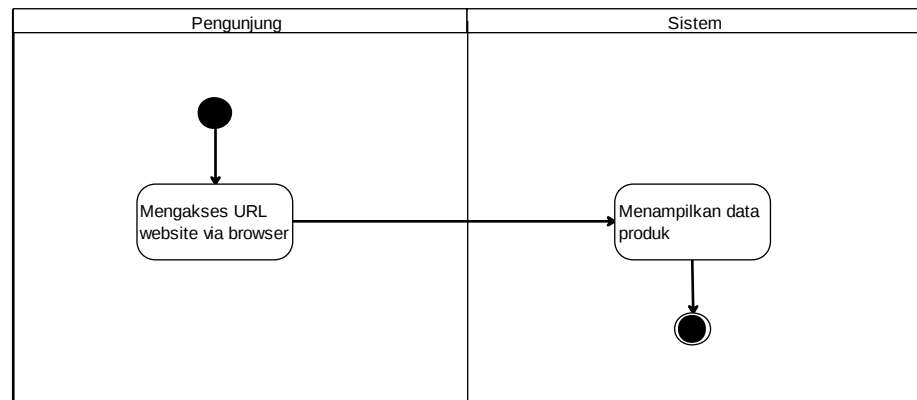
Gambar 3.2 Desain *Usecase Diagram*

2) Desain *Activity Diagram*

Diagram ini menjabarkan dengan lebih detail tiap-tiap aktivitas yang dilakukan oleh sistem dan *user* berdasarkan rancangan *usecase diagram*, Adapun penulis dalam perancangan ini membaginya ke dalam 11 (sebelas) *activity diagram*, penjabaran nya seperti berikut :

a) *Activity Diagram Tampilan Data Produk*

Berikut adalah *Activity Diagram Tampilan Data Produk*, seperti pada gambar 3.3 berikut :

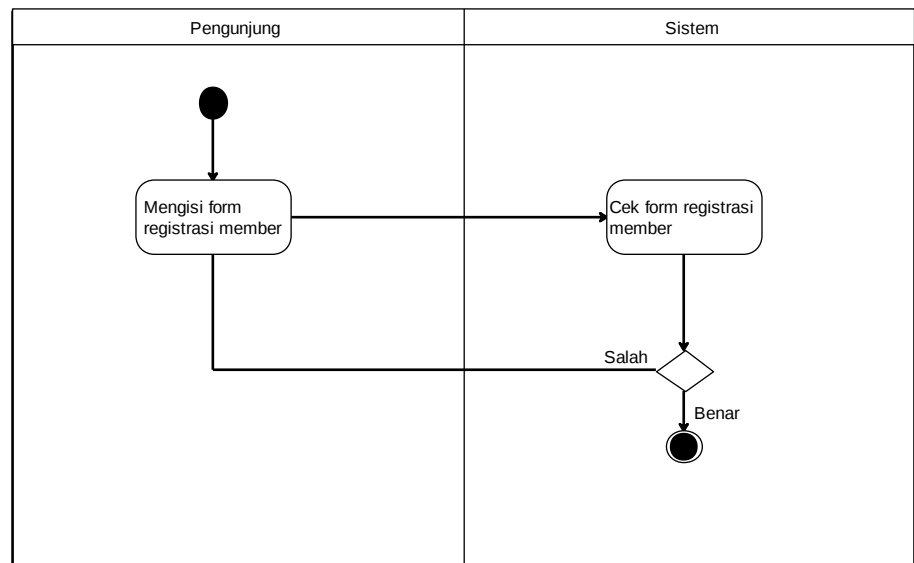


Gambar 3.3 *Activity Diagram Tampilan Data Produk*

Penjelasan pada gambar 3.3 diatas, setelah pengunjung mengetikkan di browsernya url Toko Baju Gramorry, maka sistem akan menampilkan data produk yang sudah tersimpan di dalam *database*.

b) *Activity Diagram Registrasi Member*

Berikut adalah *Activity Diagram Registrasi Member*, seperti pada gambar 3.4 berikut :

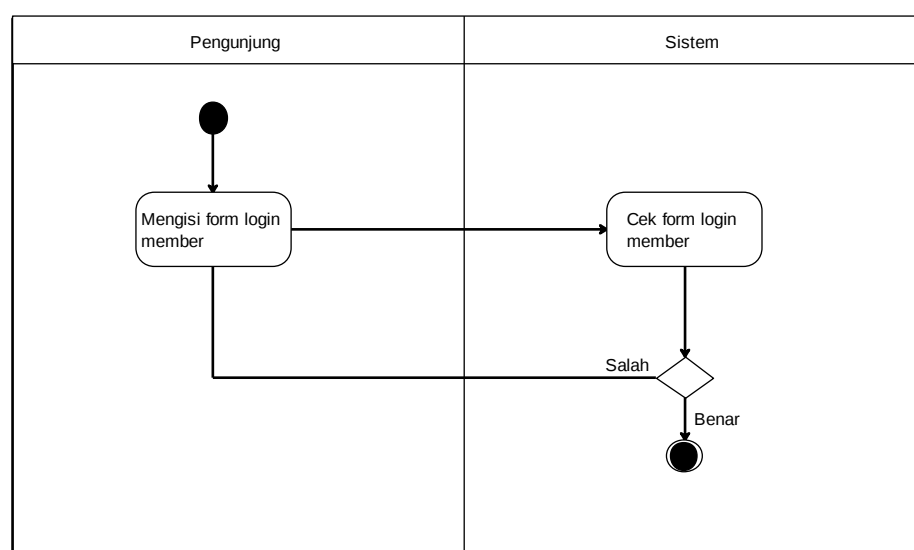


Gambar 3.4 Activity Diagram Registrasi Member

Penjelasan pada gambar 3.4 diatas, pengunjung mengisi form registrasi, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

c) Activity Diagram Login Member

Berikut adalah Activity Diagram Login Member, seperti pada gambar 3.5 berikut :

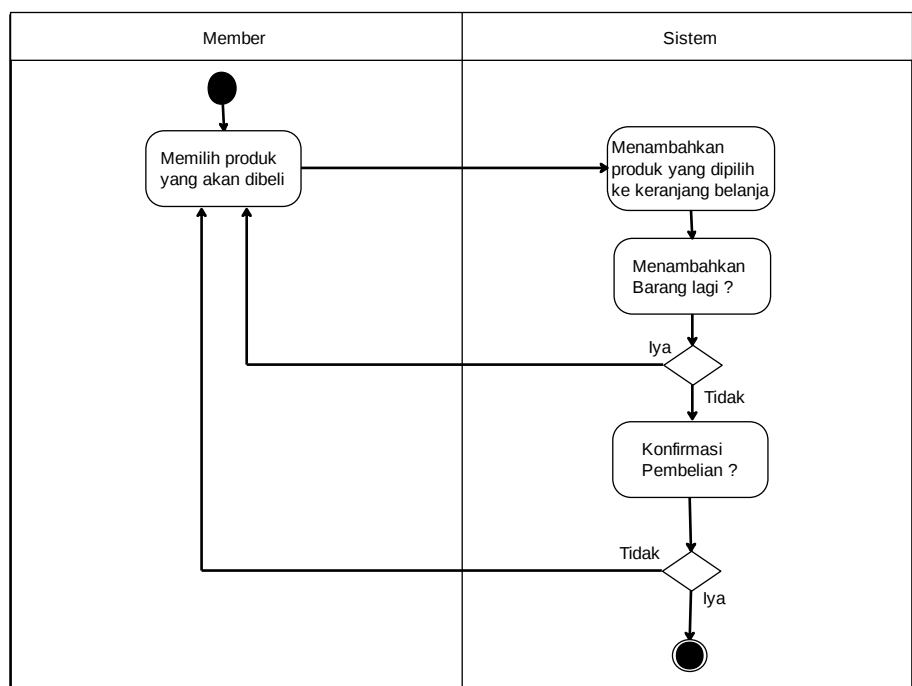


Gambar 3.5 Activity Diagram Login Member

Penjelasan pada gambar 3.5 diatas, pengunjung mengisi form *login* member, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

d) *Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja*

Berikut adalah *Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja*, seperti pada gambar 3.6 berikut :

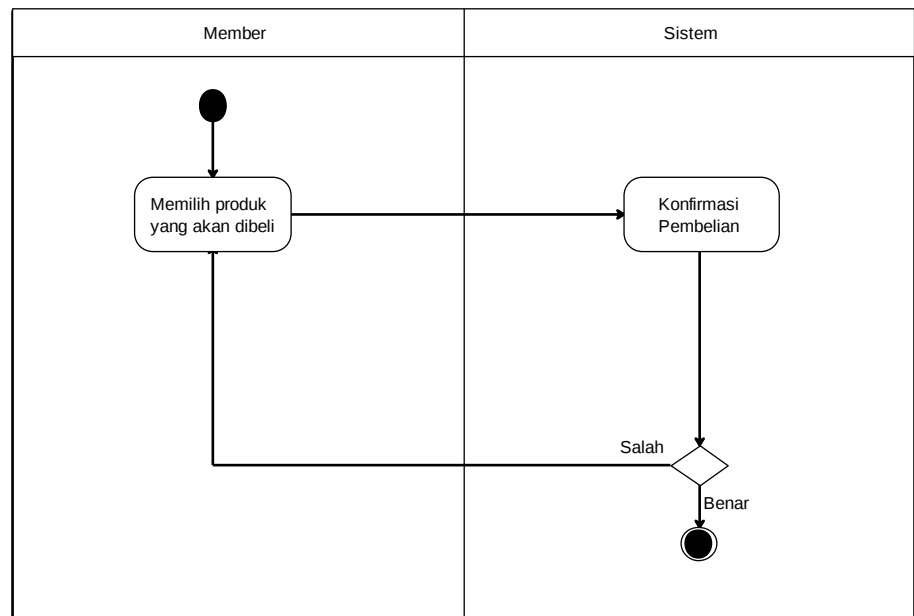


Gambar 3.6 *Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja*

Penjelasan pada gambar 3.6 diatas, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja, lalu sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang di pilih sudah sesuai apa tidak.

e) *Activity Diagram Beli Langsung*

Berikut adalah *Activity Diagram Beli Langsung*, seperti pada gambar 3.7 berikut :

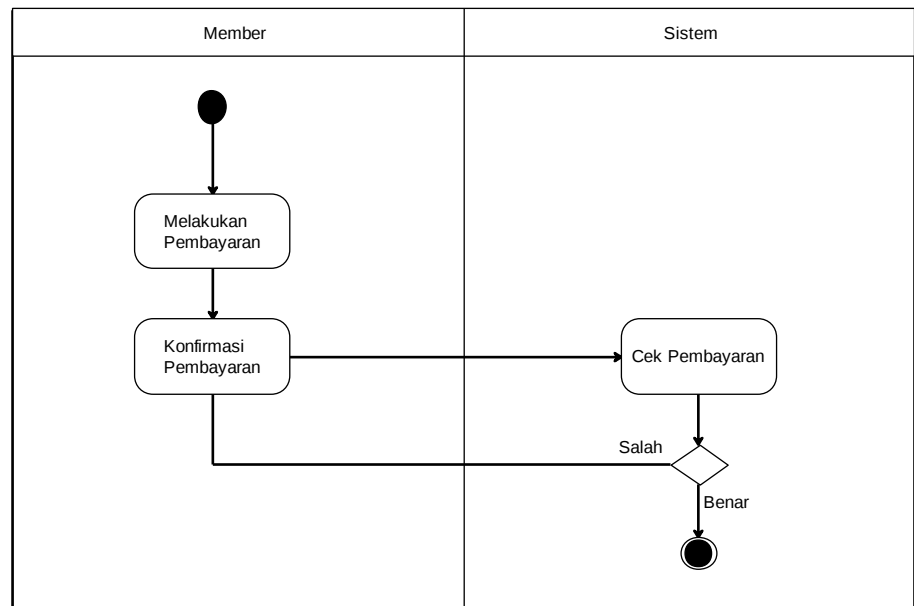


Gambar 3.7 *Activity Diagram Beli Langsung*

Penjelasan pada gambar 3.7 diatas, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang dipilih sudah sesuai apa tidak.

f) *Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran*

Berikut adalah *Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran*, seperti pada gambar 3.8 berikut :

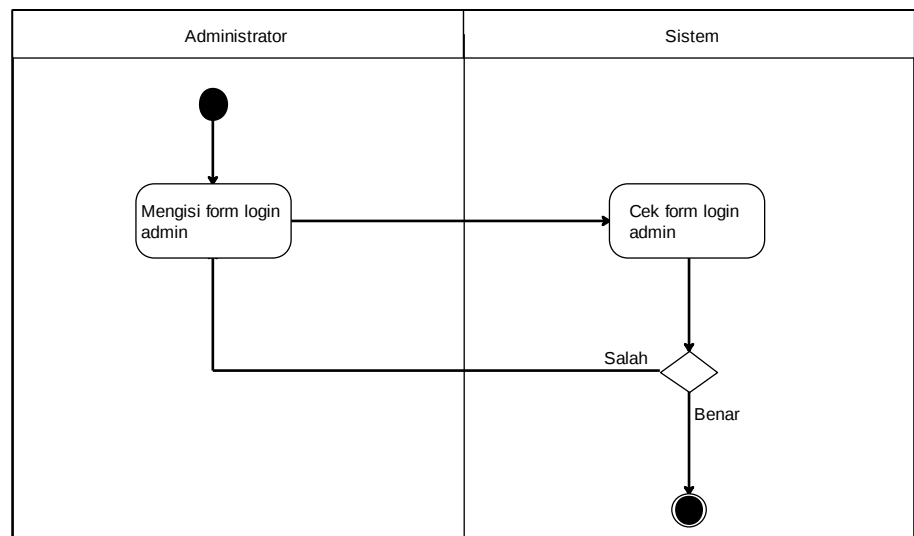


Gambar 3.8 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Penjelasan pada gambar 3.8 diatas, member melakukan proses pembayaran, selanjutnya melakukan proses konfirmasi pembayaran, kemudian sistem akan melakukan pengecekan yang di operasikan oleh admin, apakah pembayaran sudah diterima apa belum.

g) *Activity Diagram Login Administrator*

Berikut adalah *Activity Diagram Login Administrator*, seperti pada gambar 3.9 berikut :

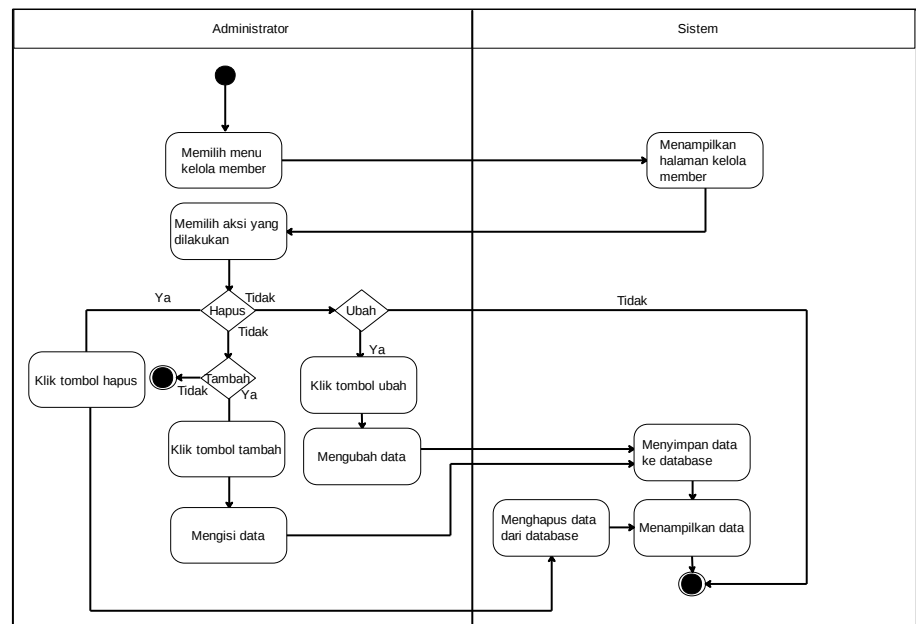


Gambar 3.9 Activity Diagram Login Administrator

Penjelasan pada gambar 3.9 diatas, administrator mengisi *username* dan *password* pada form *login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

h) Activity Diagram Kelola Member

Berikut adalah Activity Diagram Kelola Member, seperti pada gambar 3.10 berikut :

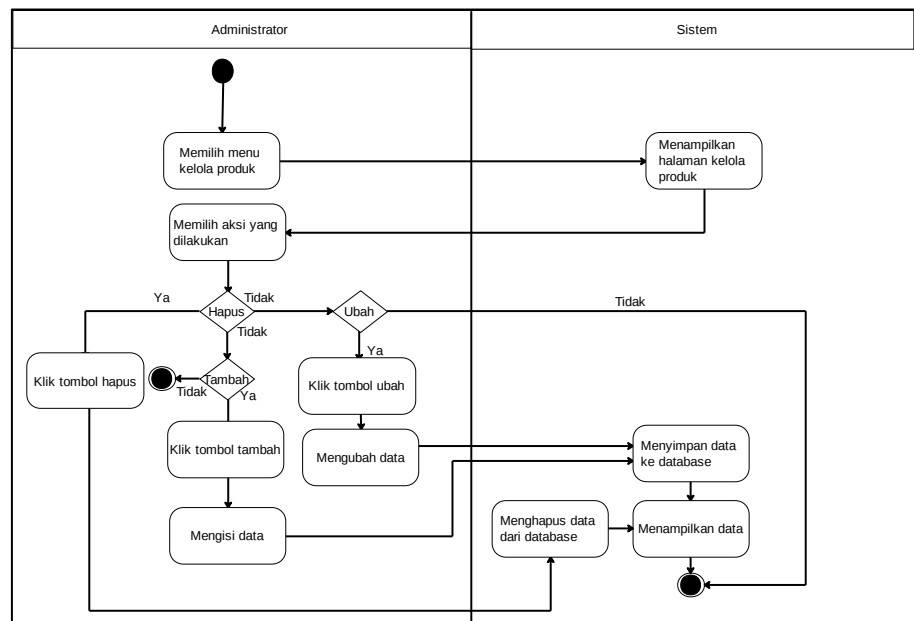


Gambar 3.10 Activity Diagram Kelola Member

Penjelasan pada gambar 3.10 diatas, administrator memilih menu kelola member, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola member, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

i) Activity Diagram Kelola Produk

Berikut adalah Activity Diagram Kelola Produk, seperti pada gambar 3.11 berikut :

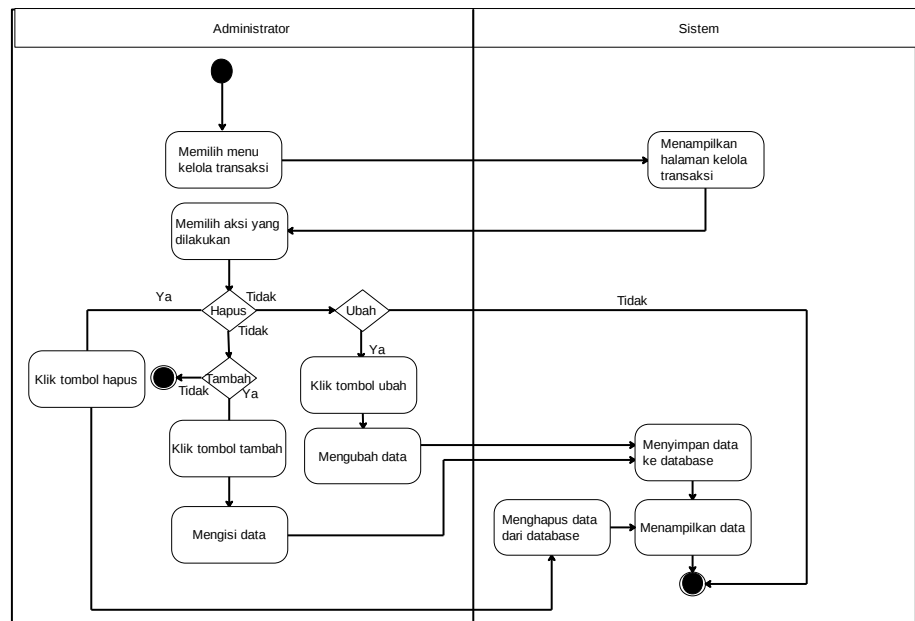


Gambar 3.11 Activity Diagram Kelola Produk

Penjelasan pada gambar 3.11 diatas, administrator memilih menu kelola produk, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola produk, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

j) Activity Diagram Kelola Transaksi

Berikut adalah Activity Diagram Kelola Transaksi, seperti pada gambar 3.12 berikut :

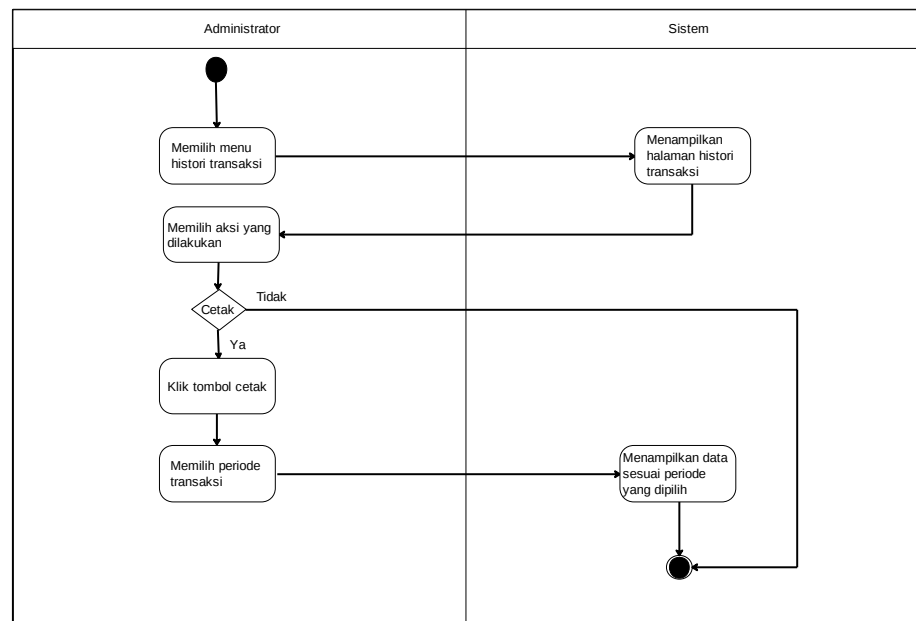


Gambar 3.12 Activity Diagram Kelola Transaksi

Penjelasan pada gambar 3.12 diatas, administrator memilih menu kelola transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola transaksi, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

k) Activity Diagram Histori Transaksi

Berikut adalah Activity Diagram Histori Transaksi, seperti pada gambar 3.13 berikut :



Gambar 3.13 Activity Diagram Histori Transaksi

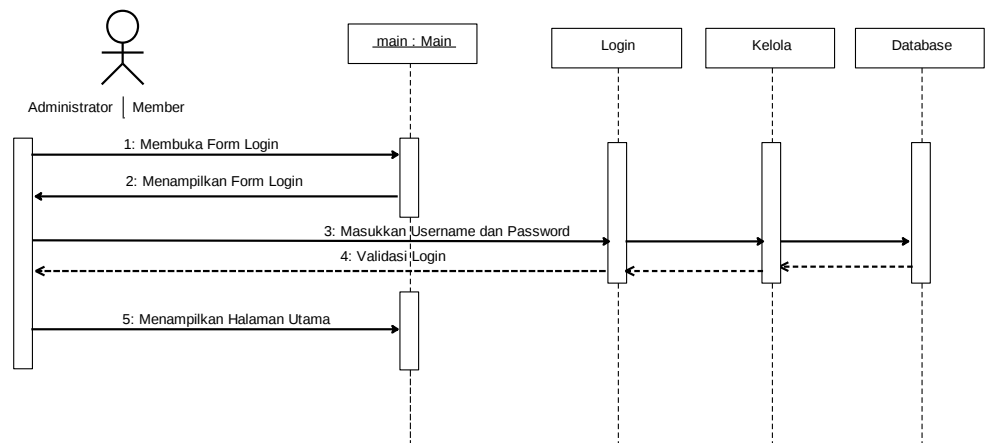
Penjelasan pada gambar 3.13 diatas, administrator memilih menu histori transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman histori transaksi, aksi yang dapat dilakukan adalah cetak, kemudian sistem akan melakukan proses cetak sesuai dengan data yang dipilih.

3) Desain Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan *output* tertentu, Adapun penulis dalam perancangan ini membaginya ke dalam 4 (empat) *sequence* diagram, penjabaran nya seperti berikut :

a) Sequence Diagram Login

Sequence Diagram Login dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut :

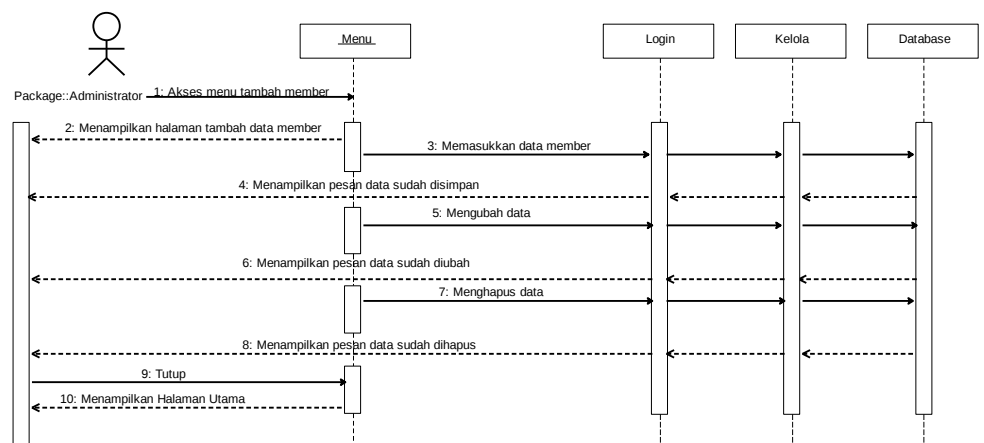


Gambar 3.14 Sequence Diagram Login

Penjelasan pada gambar 3.14 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek, yaitu: main dan login. Pertama masuk ke layar main dengan memasukkan *Username* dan *Password*. Dari layar login, sistem melakukan pengecekan data user yang ada didalam database. Selanjutnya dilakukan validasi. Jika validasi berhasil maka akan dapat mengakses halaman utama administrator.

b) Sequence Diagram Kelola Data Member

Sequence Diagram Kelola Data Member dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut :

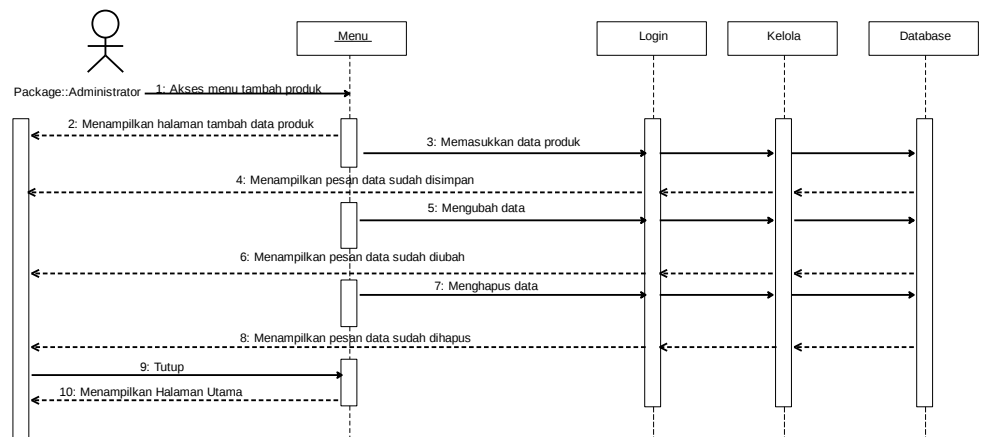


Gambar 3.15 Sequence Diagram Kelola Data Member

Penjelasan pada gambar 3.15 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data member. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input member, admin melakukan kelola data member. Dengan memasukkan data member. Selanjutnya admin memilih tombol simpan maka data member pun akan tersimpan kedalam *database*. Jika admin mengubah salah satu dari data member. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data member maka sistem akan menghapus data member dari *database*.

c) Sequence Diagram Kelola Data Produk

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut :



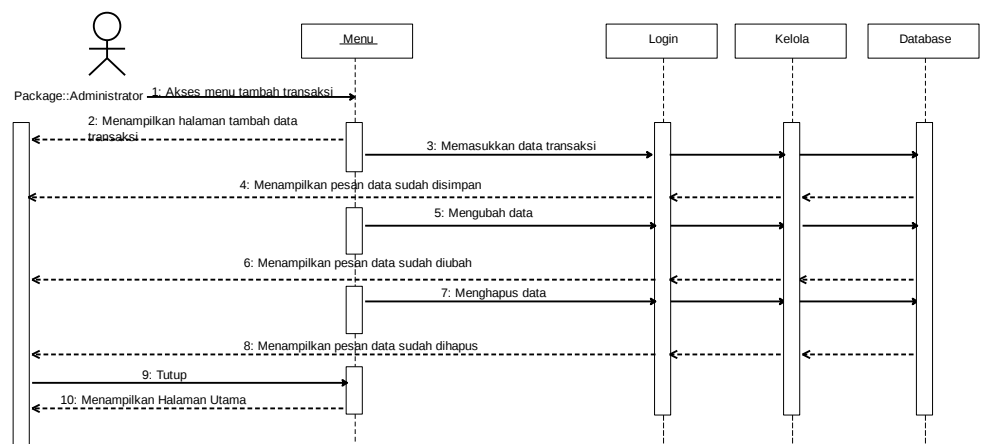
Gambar 3.16 Sequence Diagram Kelola Data Produk

Penjelasan pada gambar 3.35 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data produk. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input produk, admin

melakukan kelola data produk. Dengan memasukkan data produk. Admin memilih simpan maka sistem akan menyimpan data produk kedalam *database*. Jika admin mengubah salah satu dari data produk. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data produk maka sistem akan menghapus data produk dari *database*.

d) *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut :



Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi

Penjelasan pada gambar 3.17 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data transaksi. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input transaksi, admin melakukan kelola data transaksi. Dengan memasukkan data transaksi. Admin memilih simpan, maka sistem akan menyimpan data transaksi kedalam *database*. Jika admin mengubah salah

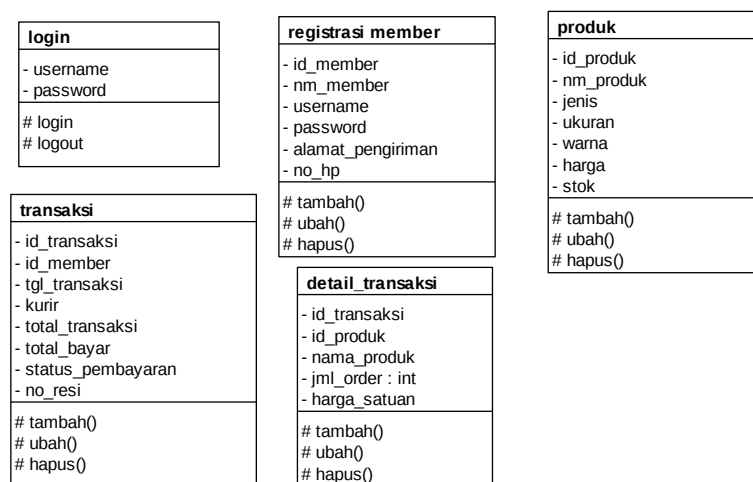
satu dari data transaksi. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data transaksi maka sistem akan menghapus data transaksi dari *database*.

b. Desain Basis Data

Pada tahapan ini, penulis menggunakan 3 (tiga) rancangan basis data, yaitu : *Class Diagram*, *Entiry Relationship Diagram (ERD)*, dan Tabel Basis data, Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut :

1) *Class Diagram*

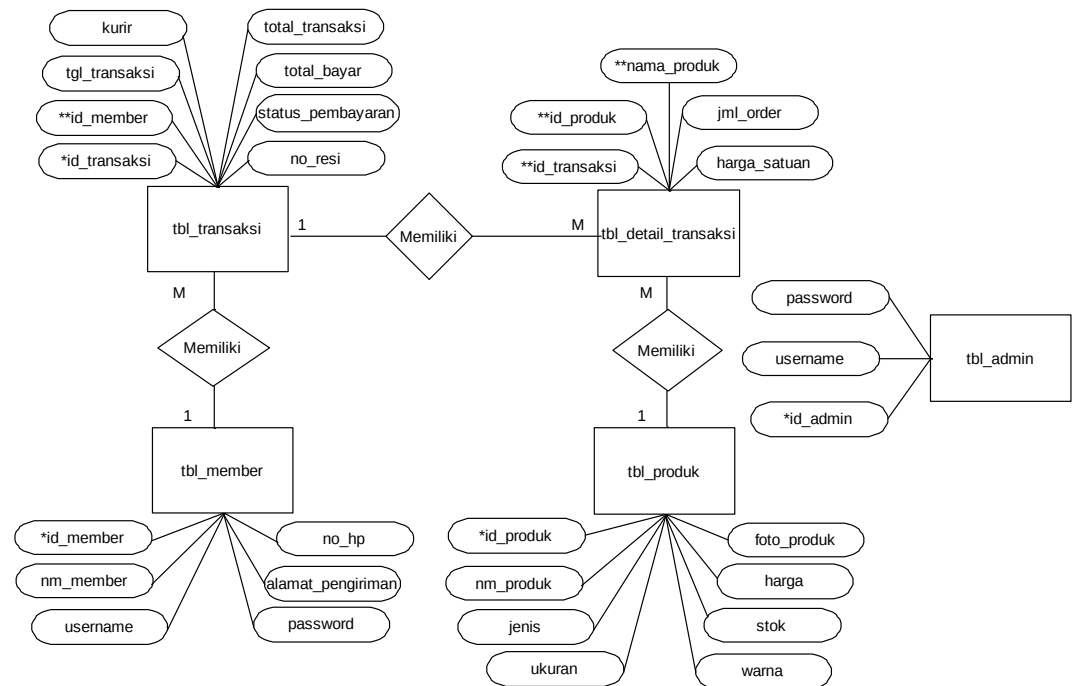
Class Diagram digunakan untuk memberikan gambaran dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek, seperti pada gambar 3.18 berikut :



Gambar 3.18 *Class Diagram*

2) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk memberikan gambaran hubungan antar data dalam bentuk diagram, seperti pada gambar 3.38 berikut :



Gambar 3.19 Entity Relationship Diagram (ERD)

Adapun penjelasan gambar 3.19 diatas adalah sebagai berikut :

1. tbl_admin tidak memiliki relasi dengan tabel lainnya.
2. tbl_member memiliki relasi *One to Many* dengan tbl_transaksi melalui *field* id_member, dimana satu data member dapat memiliki banyak data transaksi.
3. tbl_transaksi memiliki relasi *One to Many* dengan tbl_detail_transaksi melalui *field* id_transaksi, dimana satu data transaksi dapat memiliki banyak data detail transaksi.
4. tbl_produk memiliki relasi *One to Many* dengan tbl_detail_transaksi melalui *field* id_produk, dimana satu data produk dapat memiliki banyak data detail transaksi.

3) Tabel Basis Data

Nama basis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah “db_gramorry” dengan 5 (lima) tabel. Adapun rancangan tabel basis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Tabel Admin

Nama Tabel : tbl_admin
 Primary Key : id_admin
 Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk *login*.

Tabel 3.4 Tabel Admin

Field	Type Data	Extra	Keterangan
id_admin	int (3)	auto increment	id admin
username	varchar (25)		user admin
password	varchar (100)		password admin

b) Tabel Member

Nama Tabel : tbl_member
 Primary Key : id_member
 Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* member yang akan digunakan untuk login agar dapat melakukan proses transaksi

Tabel 3.5 Tabel Member

Field	Type Data	Extra	Keterangan
id_member	int (11)	auto increment	id member
nm_member	varchar (35)		nama member
username	varchar (25)		user member
password	varchar(100)		password member
alamat_pengiriman	Text		alamat member
no_hp	varchar (12)		No. hp member

c) Tabel Produk

Nama Tabel : tbl_produk
 Primary Key : id_produk
 Keterangan : digunakan untuk menyimpan data produk yang akan di tampilkan di dalam sistem.

Tabel 3.6 Tabel Produk

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_produk	int (11)	auto increment	id produk
nm_produk	varchar (25)		nama produk
Jenis	varchar(100)		jenis produk
Ukuran	varchar (10)		ukuran produk
warna	varchar (15)		warna produk
stok	int (5)		stok produk
harga	bigint(20)		harga produk
foto_produk	varchar(100)		foto produk

d) Tabel Transaksi

Nama Tabel : tbl_transaksi
 Primary Key : id_transaksi
 Keterangan : digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian atau order dari member.

Tabel 3.7 Tabel Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)	auto increment	id transaksi
id_member	int (11)		id member
tgl_transaksi	Datetime		tanggal transaksi
kurir	varchar (30)		kurir yang dipilih user
total_bayar	bigint (20)		total bayar
status_pembayaran	varchar (20)		status pembayaran

e) Tabel Detail Transaksi

Nama Tabel : tbl_detail_transaksi
 Primary Key : -
 Keterangan : digunakan untuk menyimpan username dan password yang akan digunakan untuk login ke dalam sistem

Tabel 3.8 Tabel Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)		id transaksi
id_produk	int (11)		id produk
nama_produk	varchar (25)		nama produk
jml_order	int (3)		jumlah order
jml_harga	bigint (20)		jumlah harga

c. Desain *Interface* / Antar Muka

Pada tahap ini penulis membuat rancangan antarmuka terbagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu, administrator, pengunjung dan member, Adapun rancangan antarmuka nya adalah seperti berikut :

1) Desain Halaman Administrator

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman administrator menjadi 6 (enam) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Login Administrator

Halaman ini digunakan oleh administrator untuk *login* ke dalam sistem, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.20 berikut :

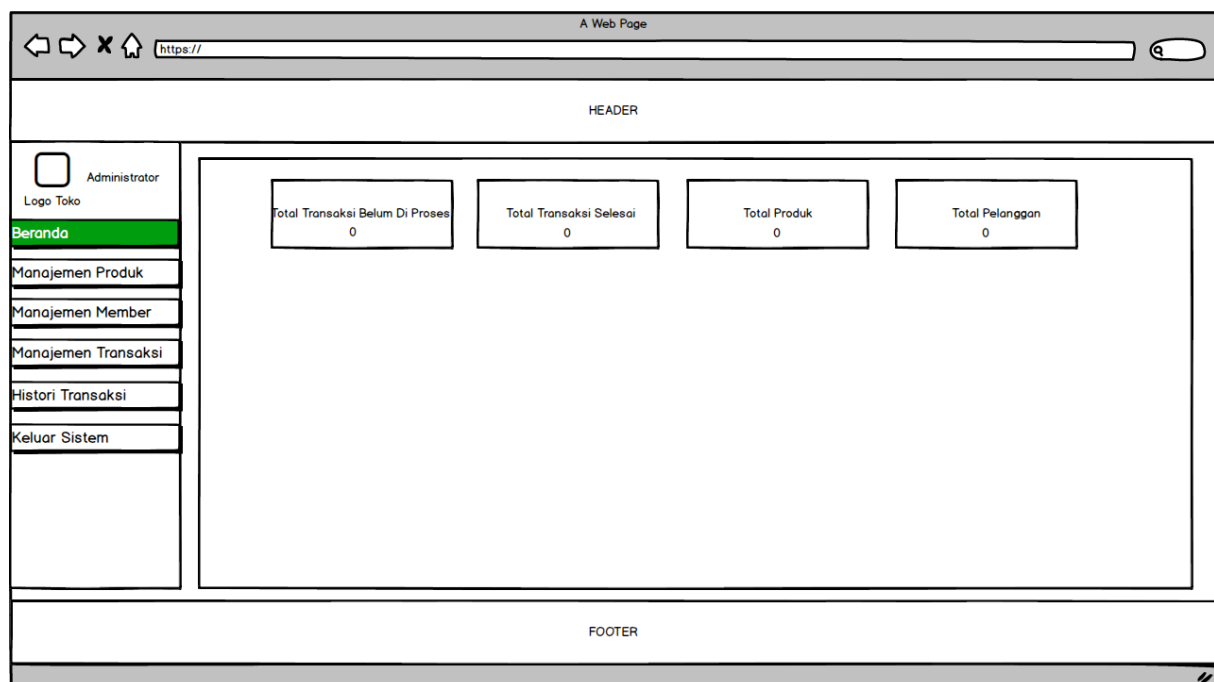
The diagram illustrates the layout of the administrator login page. It features a standard web browser interface with a header, a central content area, and a footer. The central focus is a login form containing a logo placeholder, the store name 'Gramorry Fashion', and fields for 'Username' and 'Password', with a 'Login' button at the bottom.

Gambar 3.20 Desain Halaman Login Administrator

Pada Gambar 3.20 diatas merupakan rancangan halaman *login* administrator yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem, dengan cara menginputkan *username* dan *password*, jika berhasil maka akan dialihkan ke halaman beranda, dan jika salah maka akan muncul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* yang diinputkan salah atau tidak terdaftar.

b) Desain Halaman Beranda Administrator

Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk, dan total pelanggan, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.21 berikut :



Gambar 3.21 Desain Halaman Beranda Administrator

Pada Gambar 3.21 diatas merupakan rancangan halaman beranda administrator yang digunakan untuk menampilkan

informasi seperti, total transaksi belum diproses, total transaksi selesai, total produk, total pelanggan/member.

c) Desain Halaman Manajemen Produk

Halaman ini digunakan untuk manajemen data produk yang ada di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.22 berikut :

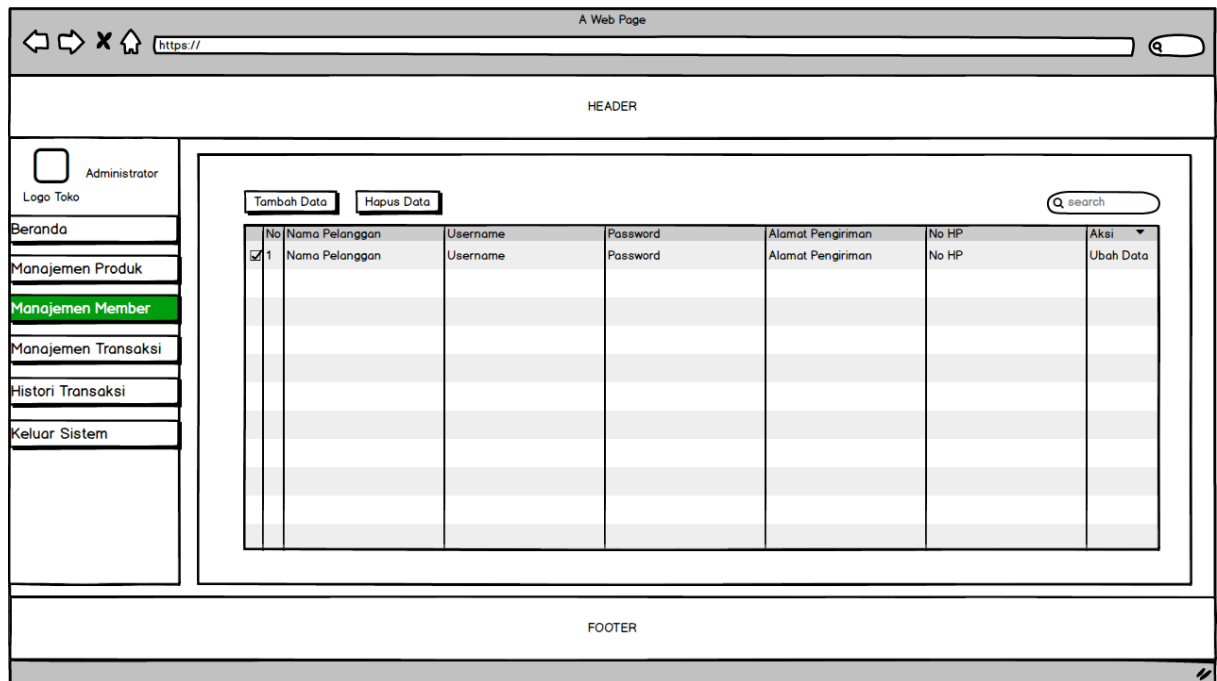
The screenshot shows a web application for product management. The sidebar on the left contains a menu with the following items: Beranda, Manajemen Produk (highlighted in green), Manajemen Member, Manajemen Transaksi, Histori Transaksi, and Keluar Sistem. The main content area is titled 'A Web Page' and contains a table with the following columns: No, Nama Produk, Jenis, Ukuran, Warna, Stok, and Aksi. The table has one data row with a checkbox in the 'No' column. Above the table are buttons for 'Tambah Data' and 'Hapus Data', and a search bar. The interface is labeled 'A Web Page' at the top and 'FOOTER' at the bottom.

Gambar 3.22 Desain Halaman Manajemen Produk

Pada Gambar 3.22 diatas merupakan rancangan halaman manajemen produk yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data produk.

d) Desain Halaman Manajemen Member

Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.23 berikut :



Gambar 3.23 Desain Halaman Manajemen Member

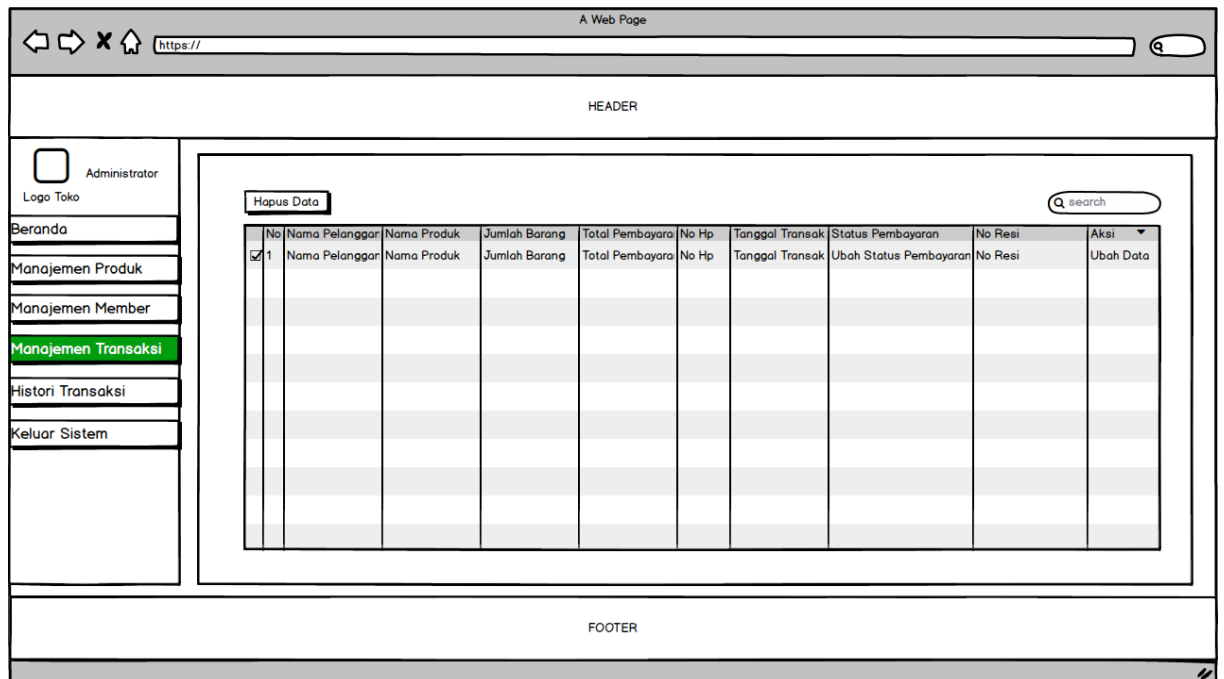
Pada Gambar 3.23 diatas merupakan rancangan halaman manajemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi member dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data member.

e) Desain Halaman Manajemen Transaksi

Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.24 berikut :

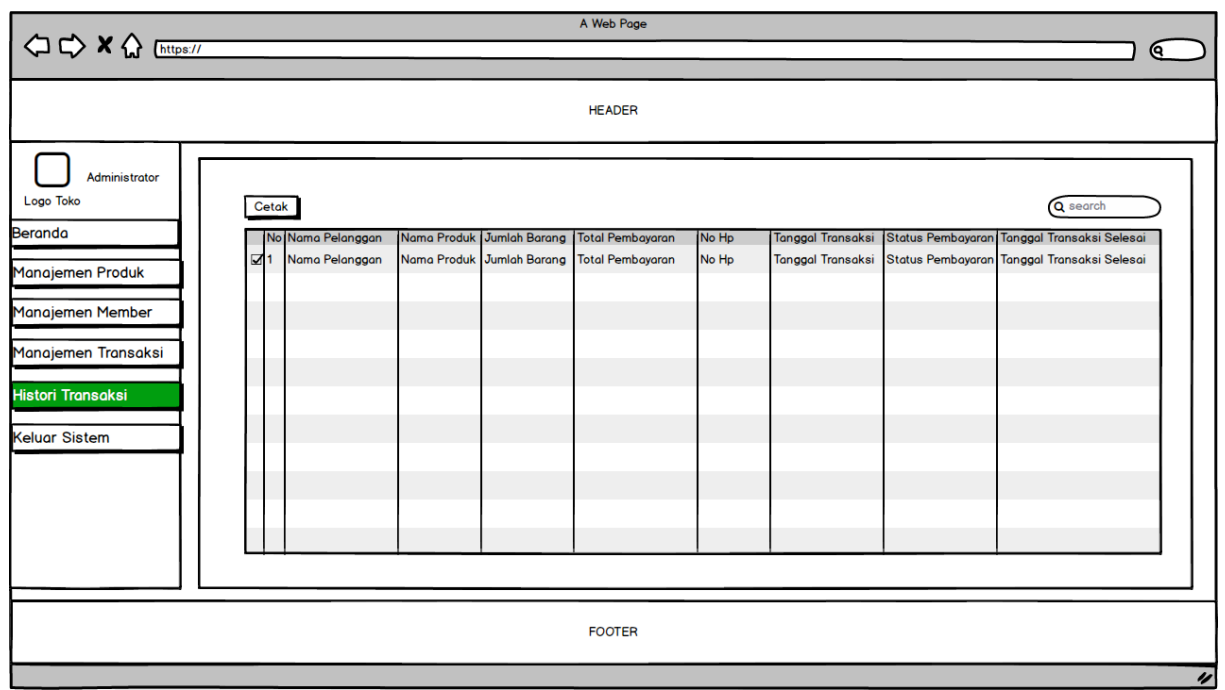
Gambar 3.24 Desain Halaman Manajemen Transaksi

Pada Gambar 3.24 diatas merupakan rancangan halaman manajemen transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi transaksi dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data transaksi.



f) Desain Halaman Histori Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat laporan data transaksi yang sudah selesai, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.25 berikut :



Gambar 3.25 Desain Halaman Histori Transaksi

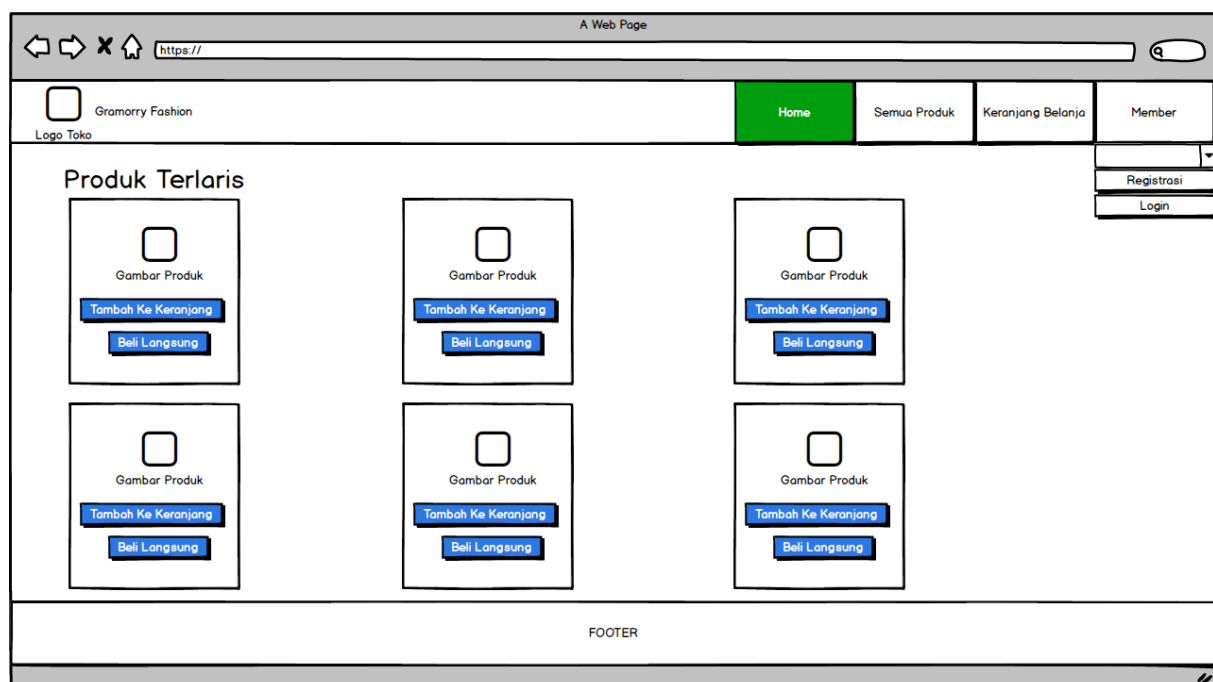
Pada Gambar 3.25 diatas merupakan rancangan halaman manajemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi histori transaksi dan juga proses data transaksi.

2) Desain Halaman Pengunjung

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman pengunjung menjadi 4 (empat) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Utama Pengunjung

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika pengunjung mengakses sistem ini, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.26 berikut :

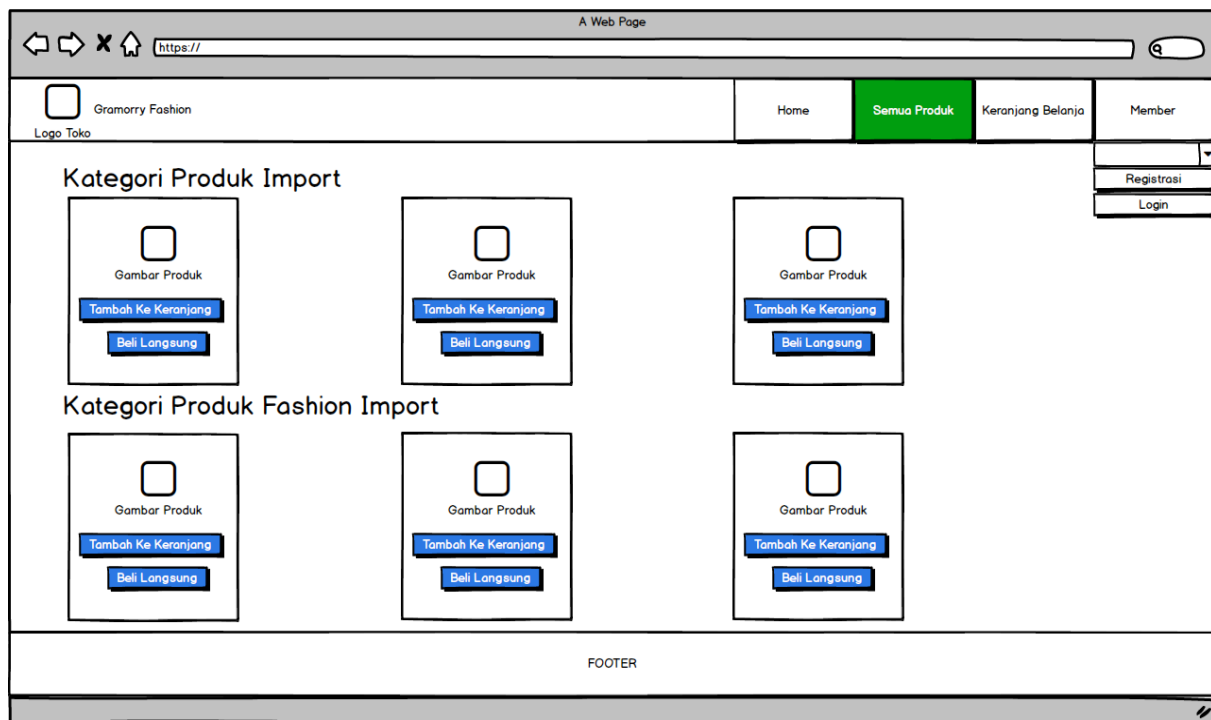


Gambar 3.26 Desain Halaman Utama Pengunjung

Pada Gambar 3.26 diatas merupakan rancangan halaman utama pengunjung yang digunakan sebagai tampilan awal ketika sistem informasi ini diakses.

b) Desain Halaman Semua Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.27 berikut :



Gambar 3.27 Desain Halaman Semua Produk

Pada Gambar 3.27 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual.

c) Desain Halaman Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.28 berikut :

Gambar 3.28 Desain Halaman Detail Produk

Pada Gambar 3.28 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d) Desain Halaman Register Member

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran menjadi member, agar dapat melakukan transaksi di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.29 berikut :

Gambar 3.29 Desain Halaman Register Member

The image shows a web browser window with the address bar displaying 'https://'. The page title is 'A Web Page'. The main content area is titled 'REGISTRASI MEMBER' and features a registration form for 'Gramorry Fashion'. The form includes the following fields and elements:

- Navigation Bar:** Contains links for 'Home', 'Semua Produk', 'Keranjang Belanja', and 'Member'.
- Registration Form:**
 - Logo Toko (Store Logo)
 - REGISTRASI MEMBER**
 - Nama:** Text input field
 - Username:** Text input field
 - Password:** Text input field
 - No Hp:** Text input field
 - Alamat Pengiriman:** Text input field
 - Daftar:** Submit button
- Footer:** Labeled 'FOOTER'.

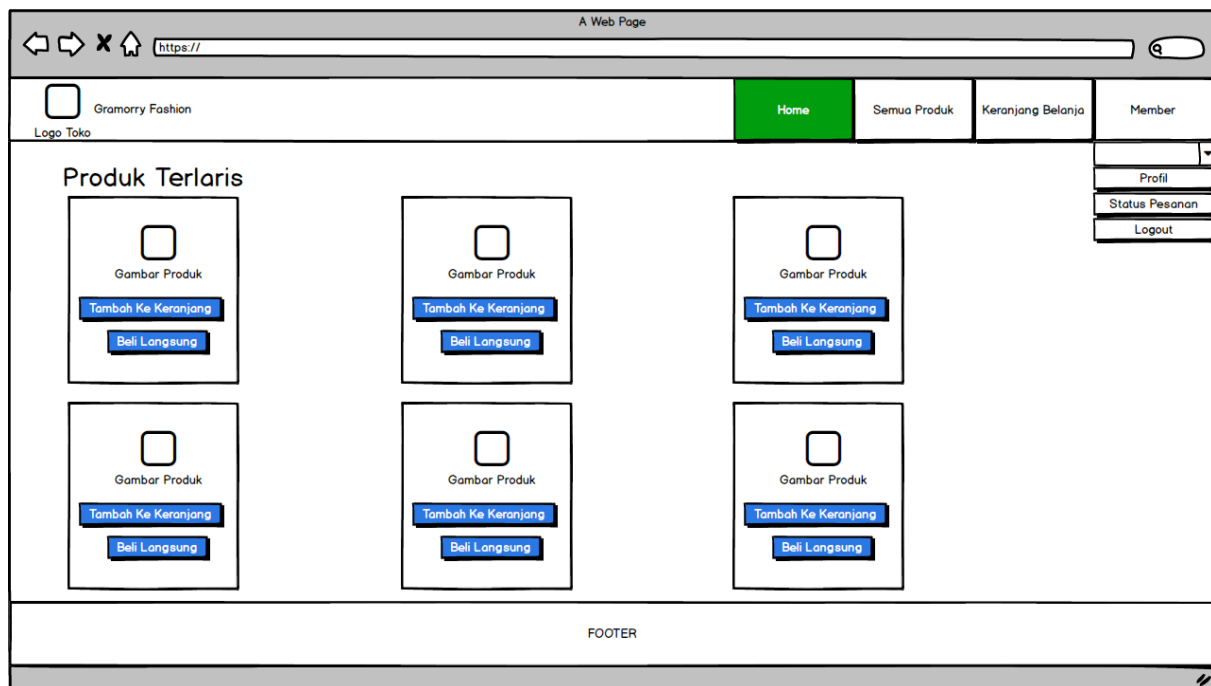
Pada Gambar 3.29 diatas merupakan rancangan halaman registrasi member yang digunakan pengunjung untuk melakukan registrasi sebagai member agar dapat melakukan proses pembelian di Toko Baju Gramorry.

3) Desain Halaman Member

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman member menjadi 8 (delapan) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Utama Member

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika member mengakses sistem ini, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.30 berikut :

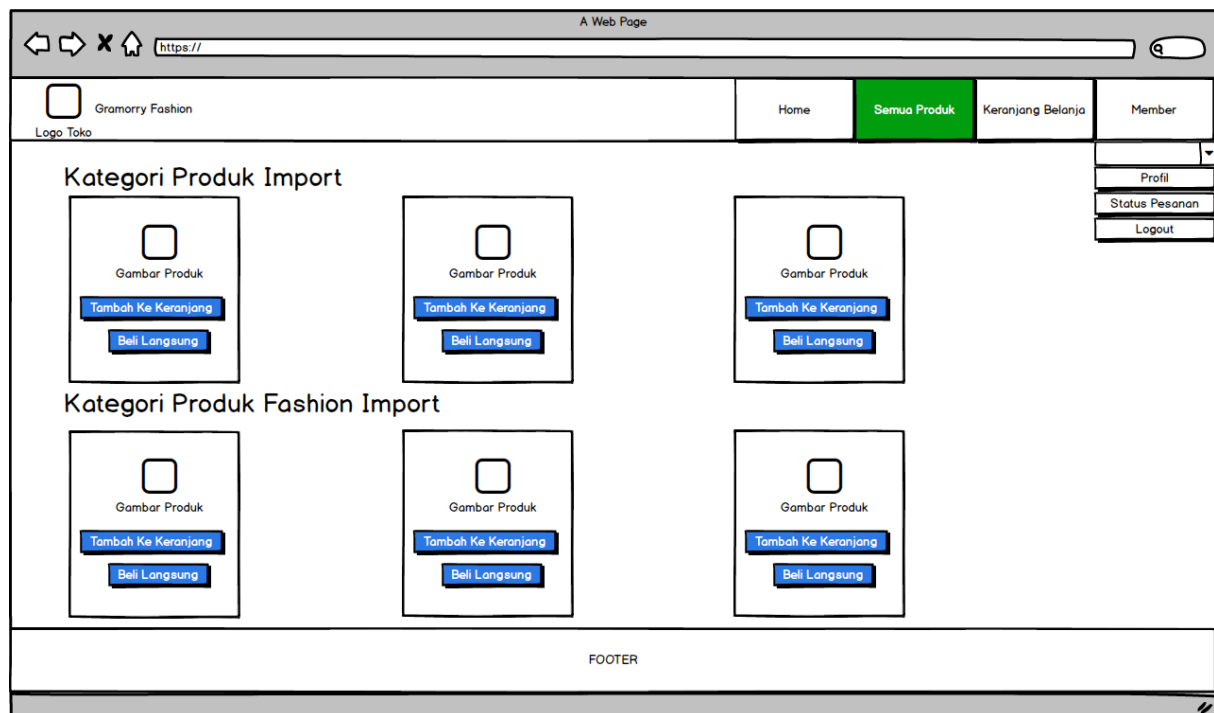


Gambar 3.30 Desain Halaman Utama Member

Pada Gambar 3.30 diatas merupakan rancangan halaman utama member yang digunakan sebagai halaman utama ketika pengunjung telah *login* sebagai member.

b) Desain Halaman Semua Produk Member

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.31 berikut :



Gambar 3.31 Desain Halaman Semua Produk Member

Pada Gambar 3.31 diatas merupakan rancangan halaman semua produk member yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual di Toko Baju Gramorry.

c) Desain Halaman Detail Produk Member

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.32 berikut :

Gambar 3.32 Desain Halaman Detail Produk Member

Pada Gambar 3.32 diatas merupakan rancangan halaman detail produk member yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d) Desain Halaman Keranjang Belanja Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.33 berikut :

Keranjang Belanja

Nama Produk:

Jumlah Pembelian:

Harga Satuan:

Daftar Belanjaan

No	Nama Produk	Ukuran	Warna	Jumlah Pembelian	Harga Satuan	Total	Aksi
1	Celana Panjang	30	Navy	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	Ubah Hapus
2	Baju	XL	Hitam	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000	Ubah Hapus
						Sub Total	Rp. 250.000

FOOTER

Gambar 3.33 Desain Halaman Keranjang Belanja Member

Pada Gambar 3.33 diatas merupakan rancangan halaman keranjang belanja member yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam keranjang belanja.

e) Desain Halaman Login Member

Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.34 berikut :

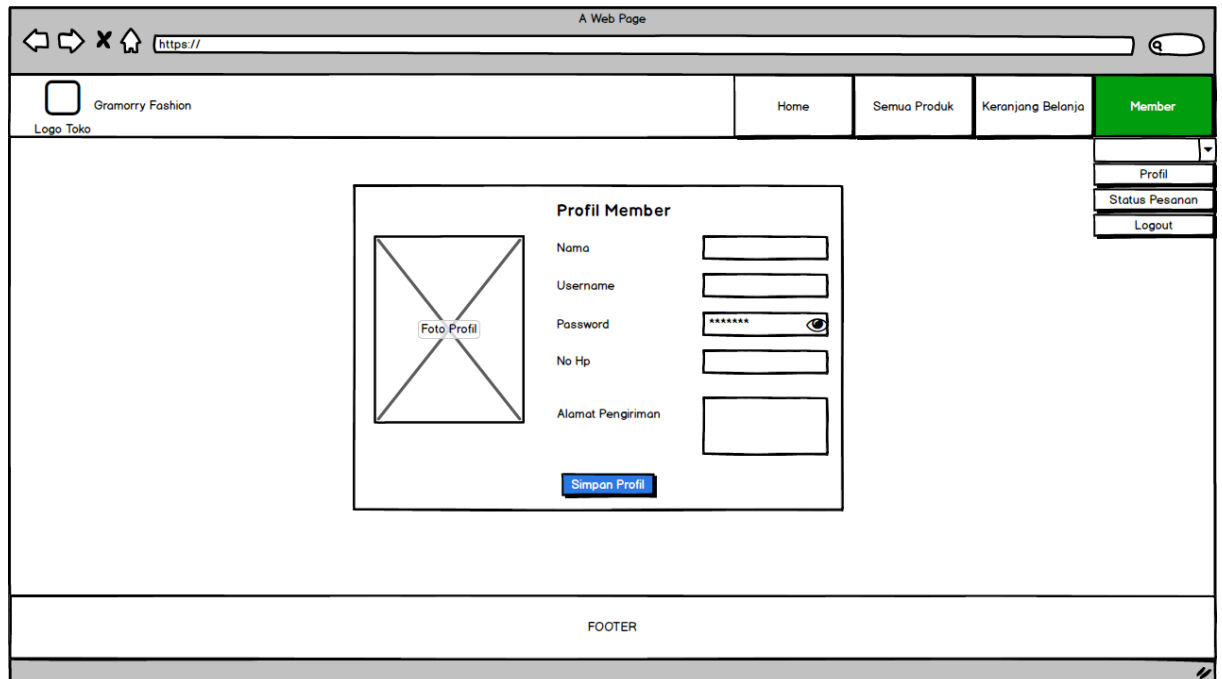
The image shows a wireframe of a web page titled "A Web Page". The header section includes a logo for "Gramorry Fashion" and a navigation menu with links: "Home", "Semua Produk", "Keranjang Belanja", and "Member". Below the navigation menu, there are buttons for "Registrasi" and "Login". The main content area features a "LOGIN MEMBER" form with fields for "Username" and "Password", and a "Login" button. The footer section is labeled "FOOTER".

Gambar 3.34 Desain Halaman *Login Member*

Pada Gambar 3.34 diatas merupakan rancangan halaman *login* member yang digunakan oleh pengunjung untuk masuk ke dalam sistem agar dapat melakukan proses transaksi pembelian produk-produk yang ada di Toko Baju Gramorry.

f) Desain Halaman Profil Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan biodata pengunjung yang telah menjadi member, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.18 berikut :



Gambar 3.35 Desain Halaman Profil Member

Pada Gambar 3.35 diatas merupakan rancangan halaman profil member yang digunakan untuk menampilkan informasi member.

g) Desain Halaman Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembayaran produk yang dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.36 berikut :

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'https://'. The page title is 'A Web Page'. The header includes a logo for 'Gramorry Fashion' and a navigation menu with 'Home', 'Semua Produk', 'Keranjang Belanja', and 'Member'. The 'Member' dropdown menu is open, showing 'Profil', 'Status Pesanan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Pembayaran' and contains the following form elements:

- Two 'Foto Produk' placeholders.
- A box labeled 'Informasi Rekening Toko Untuk Tujuan Transfer Sesuai Dengan Nominal Total Pembayaran'.
- A text box containing the instruction: 'Setelah Buat Pesanan, Data Akan Diteruskan Ke Whatsapp Toko, dan setelah melakukan pembayaran ke rekening yang tertera harap konfirmasi ke pihak toko, agar pesanan di proses'.
- Form fields for 'Nama Produk' and 'Jumlah Pembelian' (repeated twice).
- A 'Pilih Jenis Pengiriman' dropdown menu with 'Pilih Kurir' selected.
- Form fields for 'Ongkos Pengiriman' and 'Alamat Penerima'.
- Form fields for 'Total Transaksi' and 'Total Pembayaran'.
- A blue 'Buat Pesanan' button.

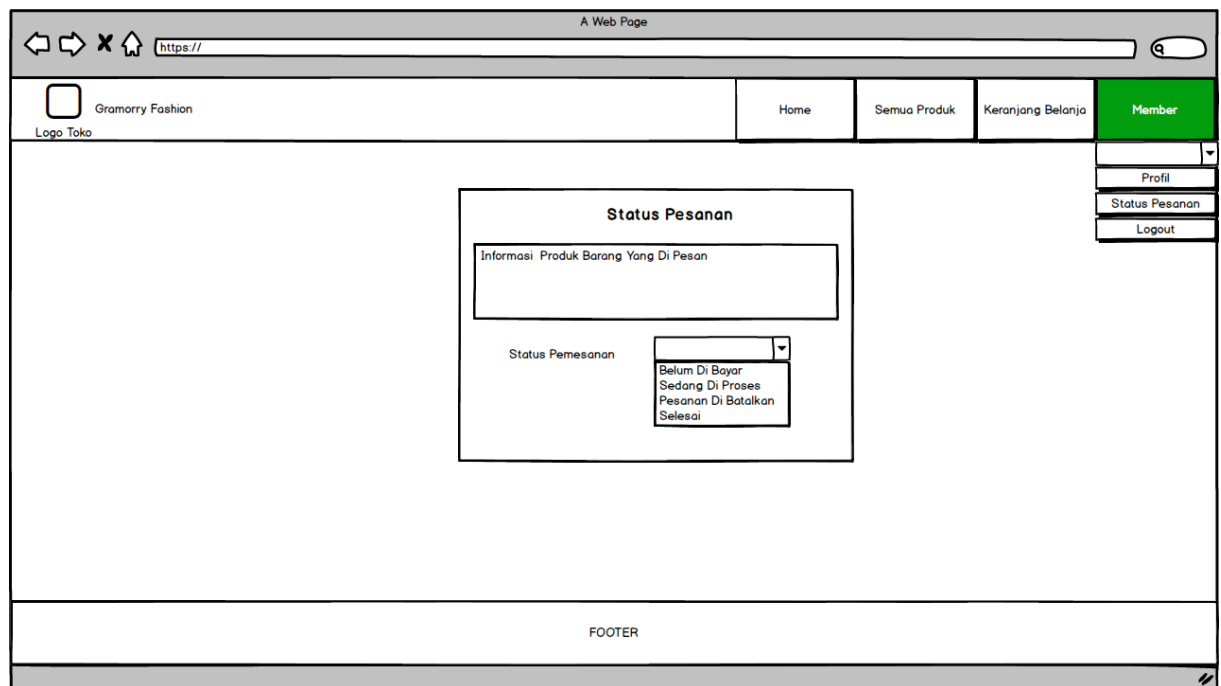
The footer section is labeled 'FOOTER'.

Gambar 3.36 Desain Halaman Pembayaran

Pada Gambar 3.36 diatas merupakan rancangan halaman pembayaran yang digunakan proses akhir transaksi pembelian, sebagai bukti bahwa member benar-benar akan membeli produk yang telah dipilih.

h) Desain Halaman Status Pesanan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.37 berikut :



Gambar 3.37 Desain Halaman Status Pesanan

Pada Gambar 3.37 diatas merupakan rancangan halaman status pesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi status pesanan yang telah dilakukan oleh member.

d. Desain Keamanan

Pada rancangan sistem ini, pengamanan sistem yang digunakan penulis yaitu dengan cara memberikan batasan hak akses kepada pengguna dimana orang yang memiliki *username* dan *password* yang telah terdaftar di *database* saja yang dapat menggunakan sistem ini, dan akses penuh diberikan kepada administrator, sedangkan untuk member hanya diberikan akses untuk melakukan proses transaksi.

e. Desain Keuangan dan Biaya

Dalam proses penelitian ini, penulis membuat anggaran biaya yang dikeluarkan dengan rincian seperti pada tabel 3.9 berikut :

--	--	--

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	52
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada Bab sebelumnya mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem. Dapat diambil hasil berupa sebuah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Baju Gramorry yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi rancangan, hasil rancangan *database*, dan hasil responden pengguna (kuesioner).

4.1.1 Profil Toko

Toko Baju Gramorry merupakan sebuah toko yang dimiliki oleh Lanna Anggreni dan terletak di jalan bukit kaminting, kelurahan Palangka, kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, toko ini berdiri pada tahun 2016. Transaksi pemasaran dan penjualan yang dilakukan masih di toko ini masih menggunakan cara konvensional yaitu transaksi yang dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung antara pembeli dan penjual. Toko Baju Gramorry bergerak pada bidang penjualan pakaian *import* seperti baju meliputi T. *shirt*, dan *dress*, dan celana meliputi celana panjang dan pendek

4.1.2 Hasil Penelitian

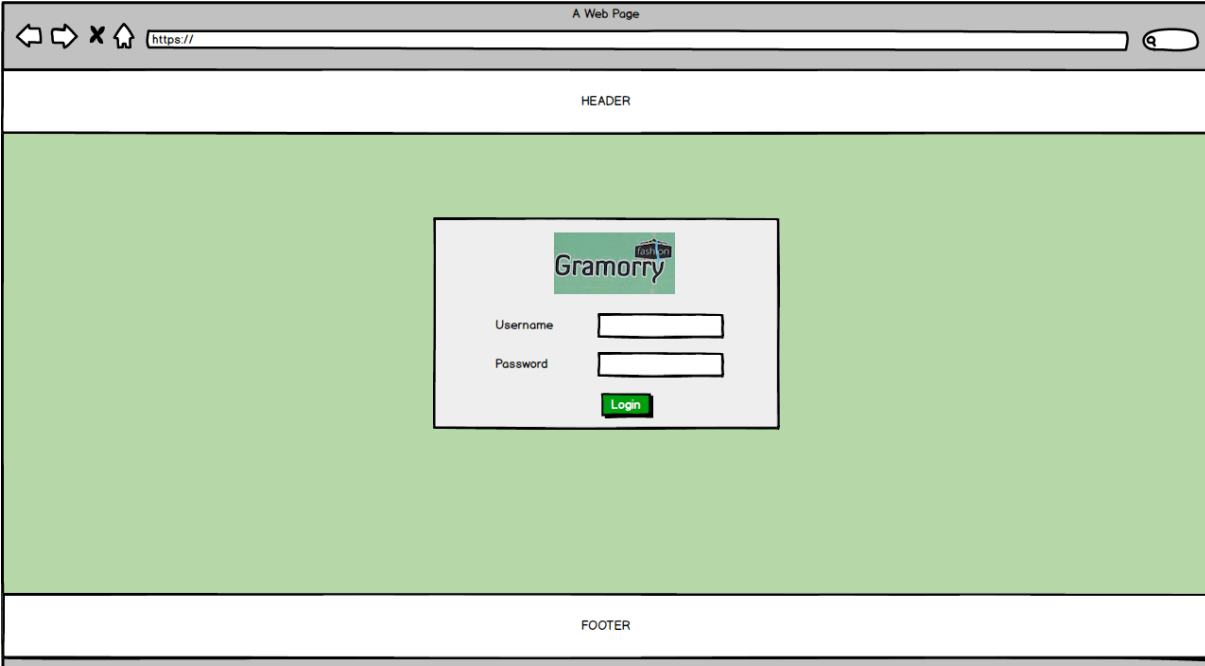
Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu sebuah rancangan (desain) sistem informasi penjualan berbasis website, yang

mana perancangan ini terbagi menjadi 3 (tiga) jenis tampilan yaitu: administrator (admin), member, dan pengunjung.

1. Desain Halaman Administrator

a. Desain Halaman *Login* Administrator

Halaman ini digunakan oleh administrator untuk *login* kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.1 berikut:



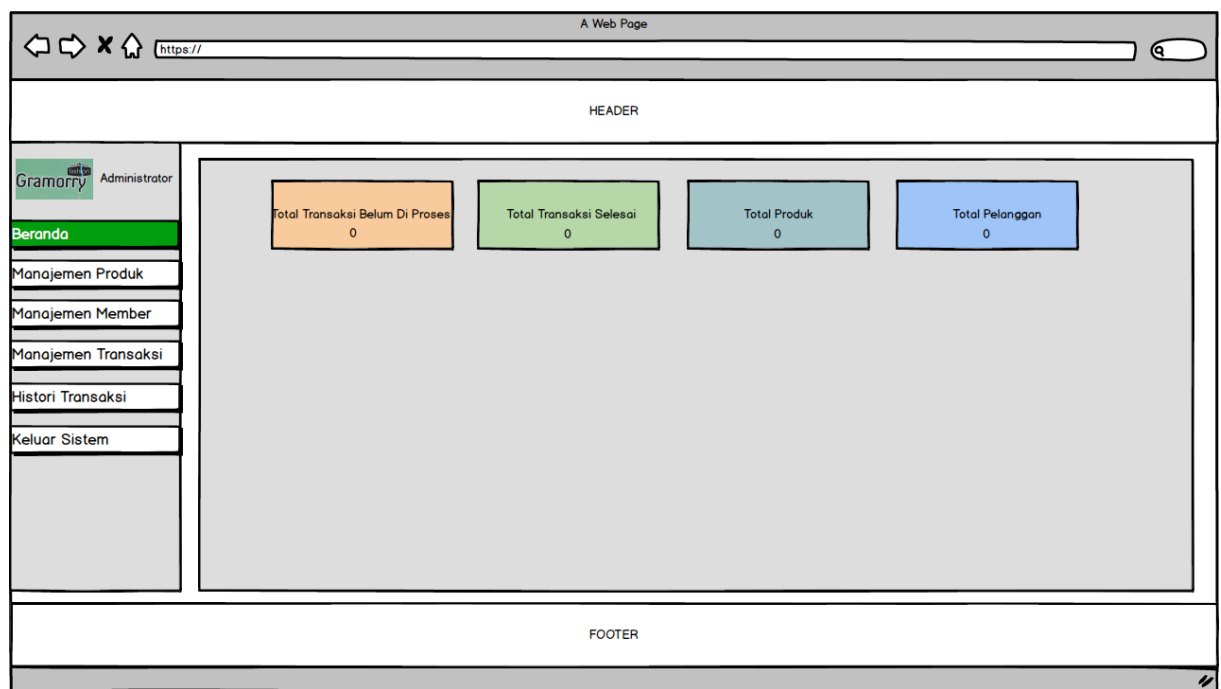
The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page layout consists of a white header, a large green main content area, and a white footer. In the center of the green area is a white login box. Inside the box, at the top, is the "Gramorry" logo. Below the logo are two input fields: "Username" and "Password". At the bottom of the box is a green "Login" button. The browser window also shows standard navigation icons (back, forward, stop, home) and a search icon in the top right corner.

Gambar 4.1 Desain Halaman Login Administrator

Pada Gambar 4.1 diatas merupakan rancangan halaman *login* administrator yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem, dengan cara menginputkan *username* dan *password*, jika berhasil maka akan dialihkan ke halaman beranda, dan jika salah maka akan muncul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* yang diinputkan salah atau tidak terdaftar.

b. Desain Halaman Beranda Administrator

Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk, dan total pelanggan, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.2 berikut:

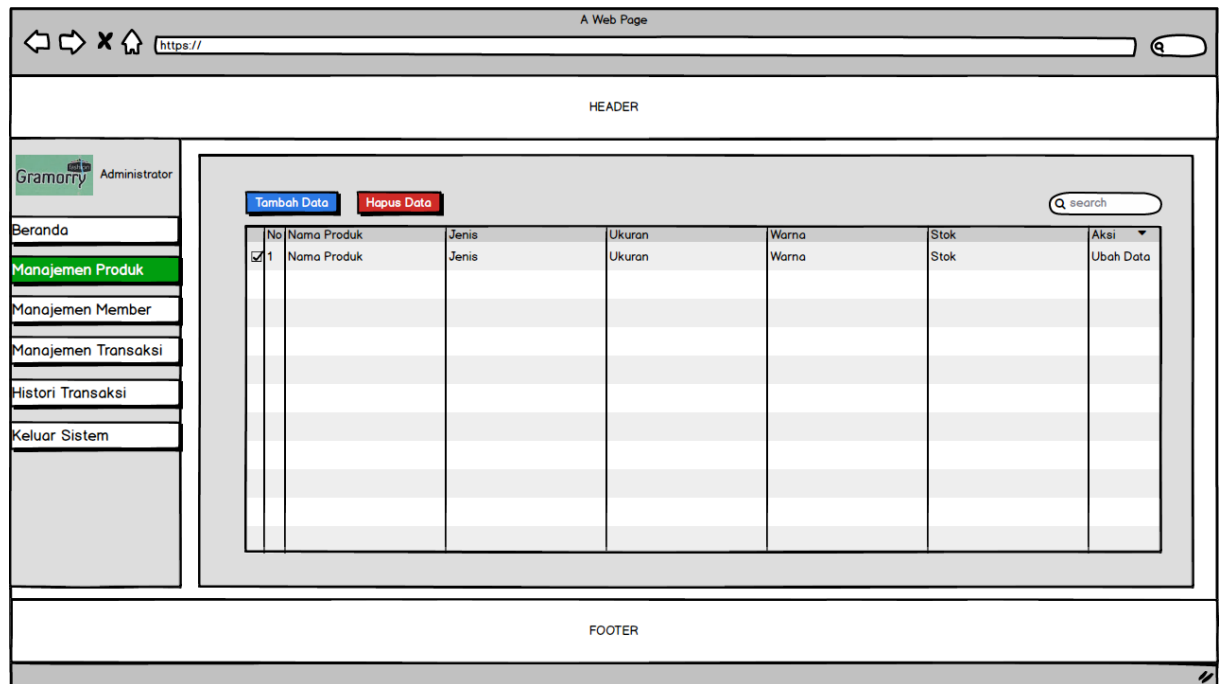


Gambar 4.2 Desain Halaman Beranda Administrator

Pada Gambar 4.2 diatas merupakan rancangan halaman beranda administrator yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti, total transaksi belum diproses, total transaksi selesai, total produk, total pelanggan/member.

c. Desain Halaman Manajemen Produk

Halaman ini digunakan untuk manajemen data produk yang ada di toko baju gramorry, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.3 berikut:

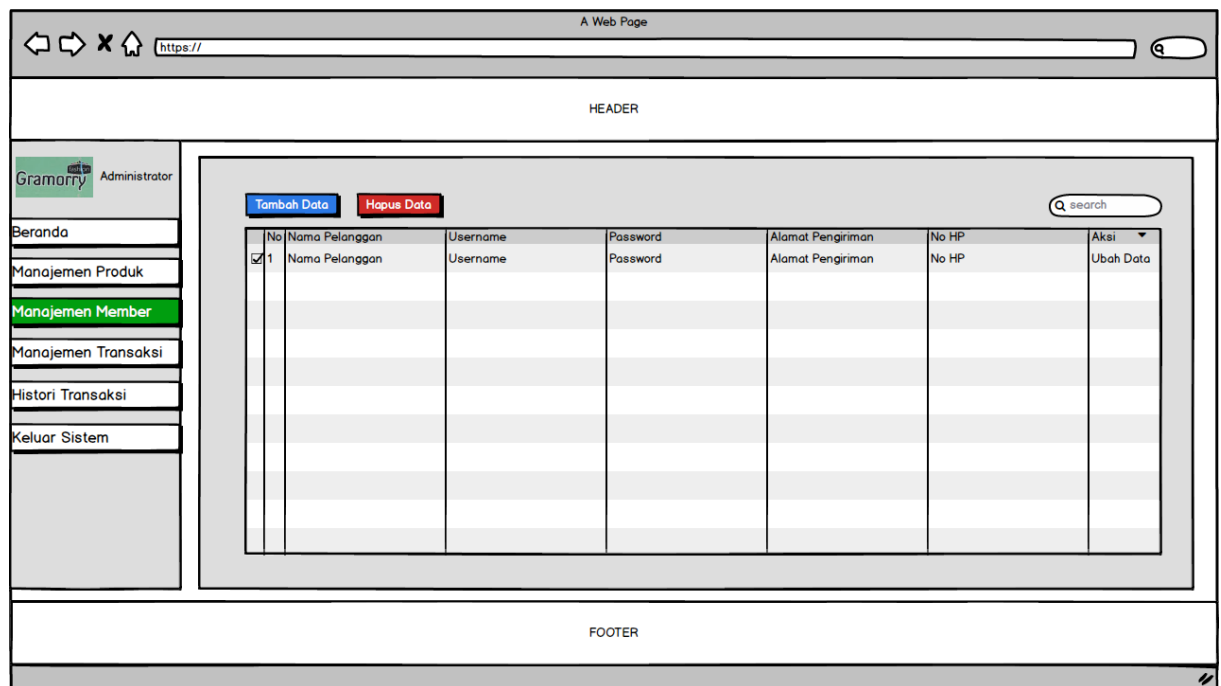


Gambar 4.3 Desain Halaman Manajemen Produk

Pada Gambar 4.3 diatas merupakan rancangan halaman manajemen produk yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data produk.

d. Desain Halaman Manajemen Member

Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.4 berikut:

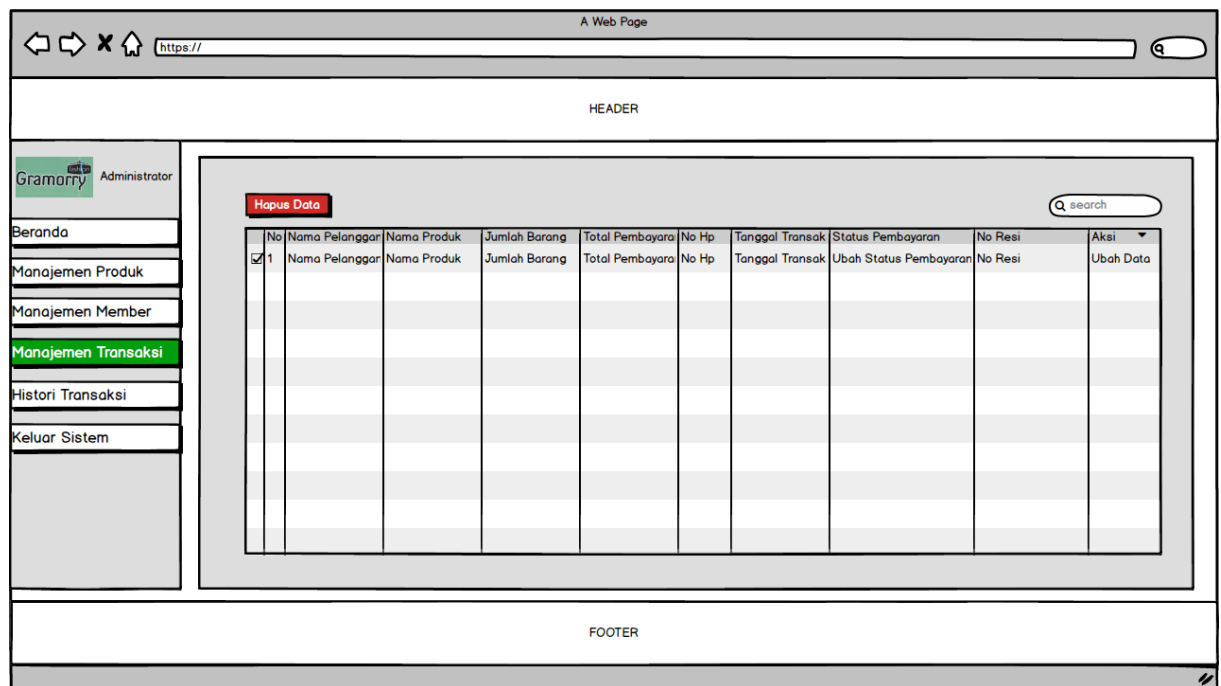


Gambar 4.4 Desain Halaman Manajemen Member

Pada Gambar 4.4 diatas merupakan rancangan halaman manajemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi member dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data member.

e. Desain Halaman Manajemen Transaksi

Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.5 berikut:

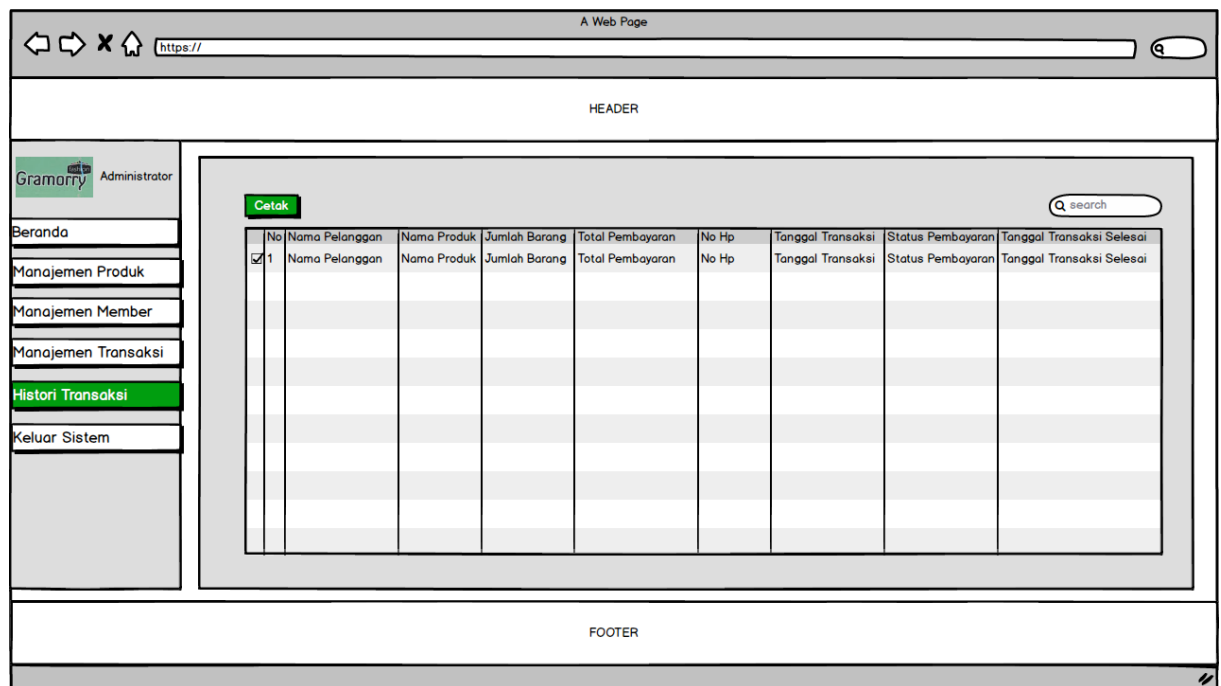


Gambar 4.5 Desain Halaman Manajemen Transaksi

Pada Gambar 4.5 diatas merupakan rancangan halaman manajemen transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi transaksi dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data transaksi.

f. Desain Halaman Histori Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat laporan data transaksi yang sudah selesai, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.6 berikut:



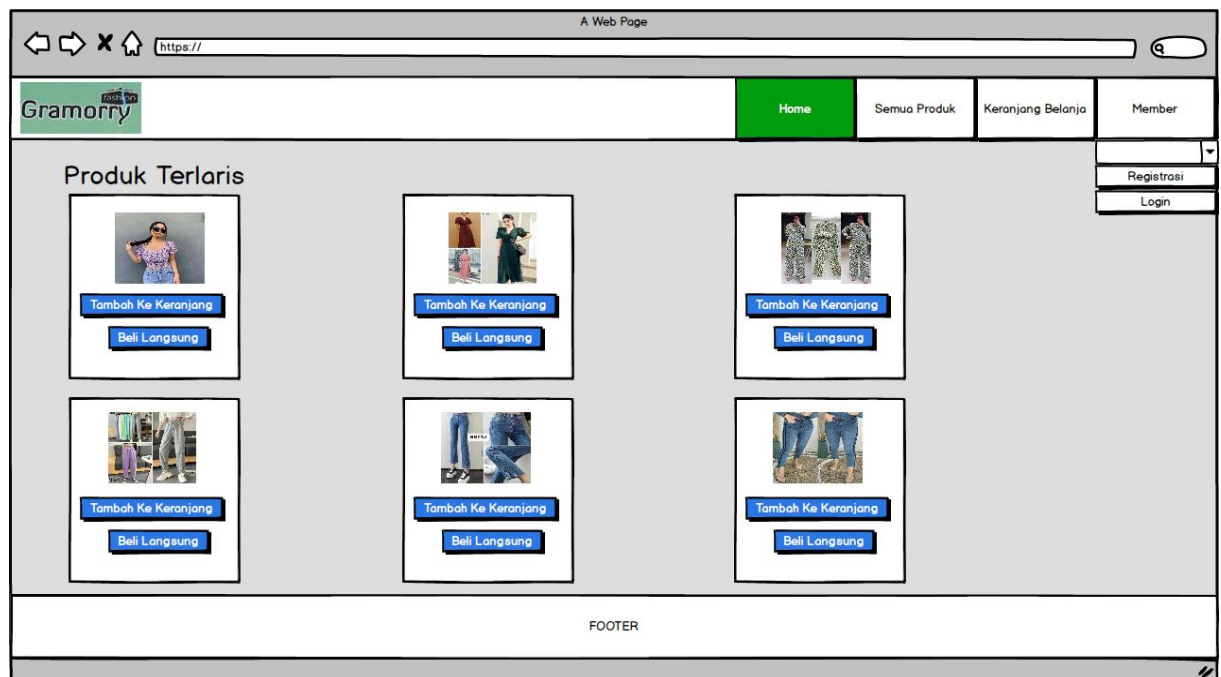
Gambar 4.6 Desain Halaman Histori Transaksi

Pada Gambar 4.6 diatas merupakan rancangan halaman manajemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi histori transaksi dan juga proses data transaksi.

2. Desain Halaman Pengunjung

a. Desain Halaman Pengunjung

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika pengunjung mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.7 berikut:

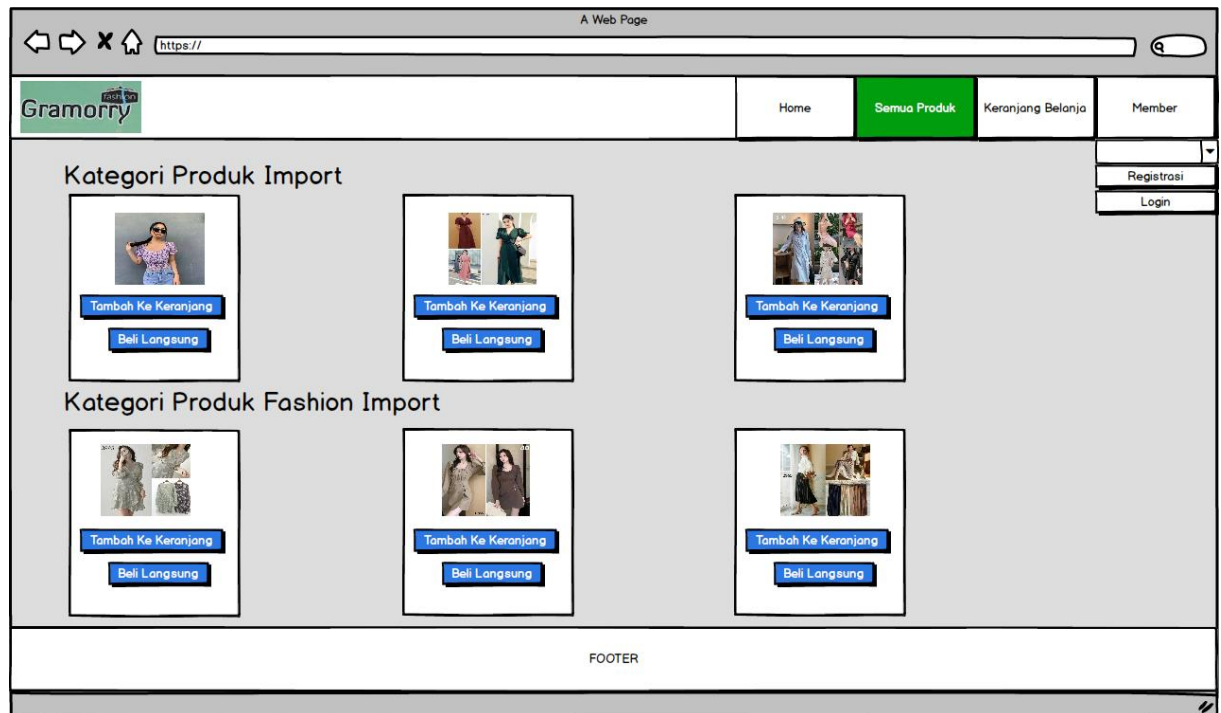


Gambar 4.7 Desain Halaman Pengunjung

Pada Gambar 4.7 diatas merupakan rancangan halaman utama pengunjung yang digunakan sebagai tampilan awal ketika sistem informasi ini diakses.

b. Desain Halaman Semua Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di toko baju gramorry, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.8 berikut:

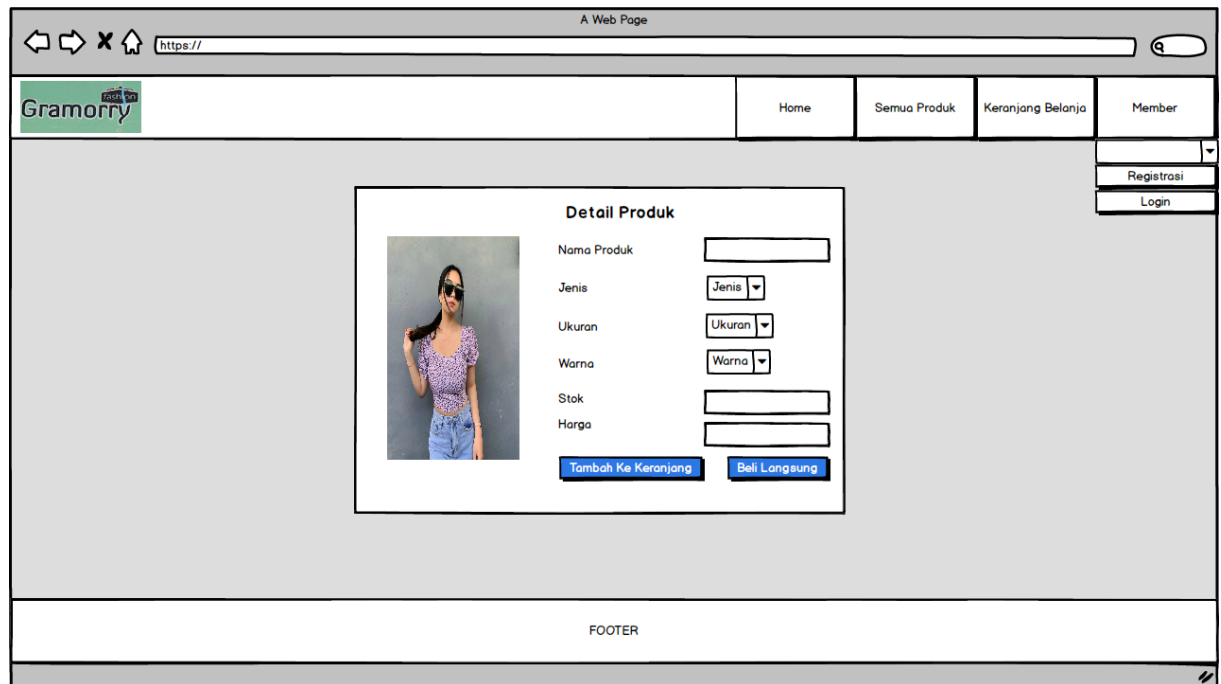


Gambar 4.8 Desain Halaman Semua Produk

Pada Gambar 4.8 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual.

c. Desain Halaman Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9 Desain Halaman Detail Produk

Pada Gambar 4.9 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d. Desain Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.10 berikut:

Keranjang Belanja

Nama Produk

Jumlah Pembelian

Harga Satuan

Daftar Belanjaan

No	Nama Produk	Ukuran	Warna	Jumlah Pembelian	Harga Satuan	Total	Aksi
1	Celana Panjang	30	Navy	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	Ubah Hapus
2	Baju	XL	Hitam	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000	Ubah Hapus
						Sub Total	Rp. 250.000

FOOTER

Gambar 4.10 Desain Halaman Keranjang Belanja

Pada Gambar 4.10 diatas merupakan rancangan halaman keranjang belanja yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam keranjang belanja, pada saat tombol *checkout* ditekan, apabila pengunjung telah *login* sebagai member maka sistem akan meneruskan nya ke halaman pembayaran, jika belum *login* sebagai member, maka sistem akan meneruskan ke halaman registrasi agar pengunjung mendaftar sebagai member terlebih dahulu.

e. Desain Halaman Registrasi

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran menjadi member, agar dapat melakukan transaksi di toko baju gramorry, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.11 berikut:

The image shows a web browser window displaying the Gramorry website's registration page. The browser's address bar shows 'https://'. The website's header includes the Gramorry logo and a navigation menu with links to 'Home', 'Semua Produk', 'Keranjang Belanja', and 'Member'. A dropdown menu is open under 'Member', showing 'Registrasi' (highlighted in green) and 'Login'. The main content area features a central box titled 'REGISTRASI MEMBER' with the Gramorry logo. Inside this box are five input fields: 'Nama', 'Username', 'Password', 'No Hp', and 'Alamat Pengiriman'. Below these fields is a blue 'Daftar' button. The footer of the page is labeled 'FOOTER'.

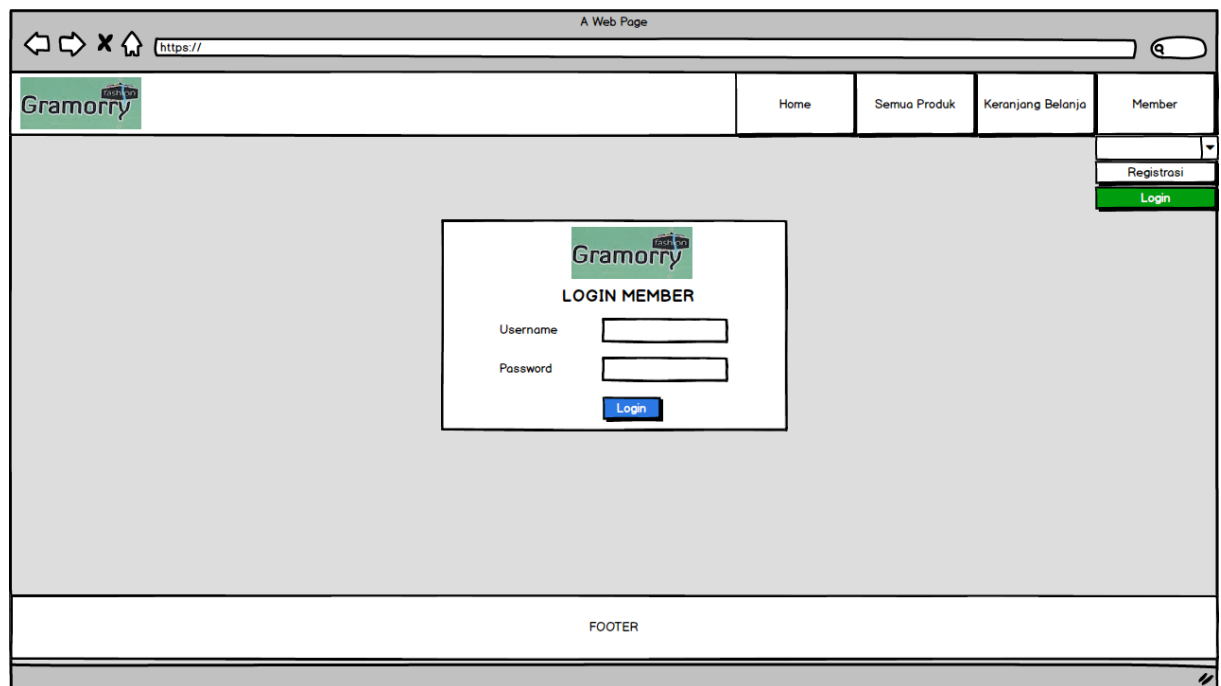
Gambar 4.11 Desain Halaman Registrasi

Pada Gambar 4.11 diatas merupakan rancangan halaman registrasi member yang digunakan pengunjung untuk melakukan registrasi sebagai member agar dapat melakukan proses pembelian di Toko Baju Gramorry.

3. Desain Halaman Member

a. Desain Halaman *Login* Member

Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.12 berikut:

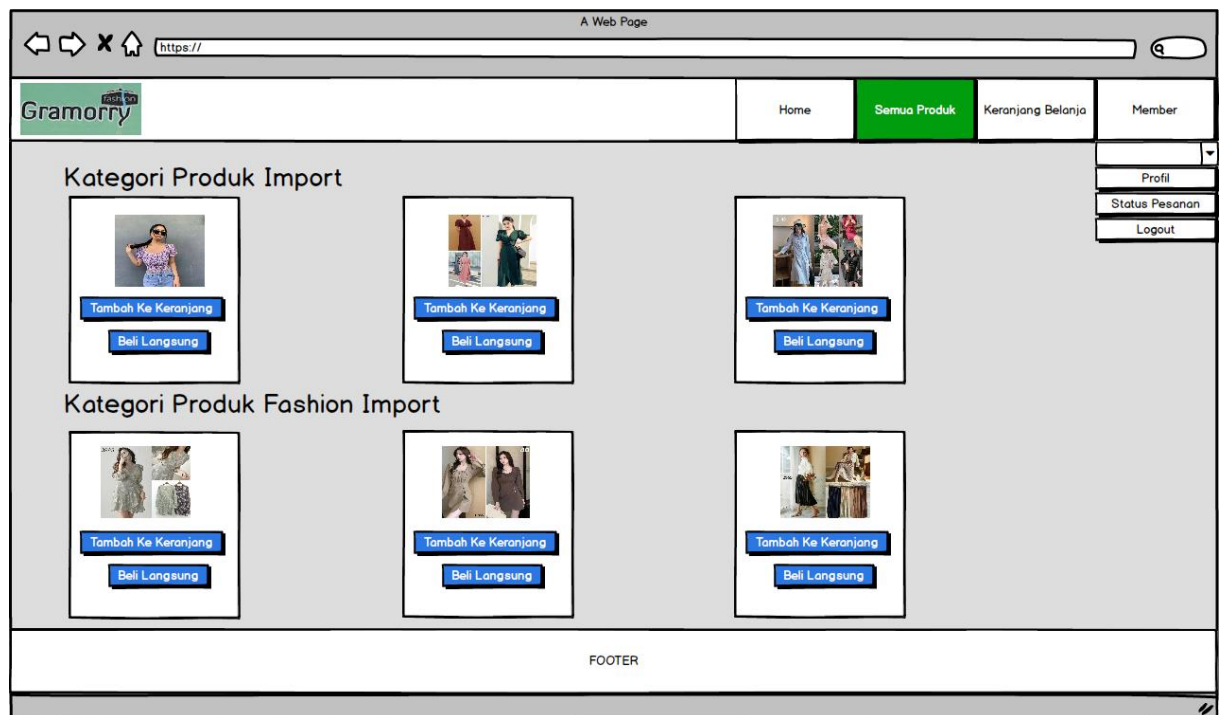


Gambar 4.12 Desain Halaman *Login* Member

Pada Gambar 4.12 diatas merupakan rancangan halaman *login* member yang digunakan oleh pengunjung untuk masuk ke dalam sistem agar dapat melakukan proses transaksi pembelian produk-produk yang ada di Toko Baju Gramorry.

b. Desain Halaman Home Member

Halaman ini digunakan sebagai halaman awal ketika member telah *login* kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.13 berikut:

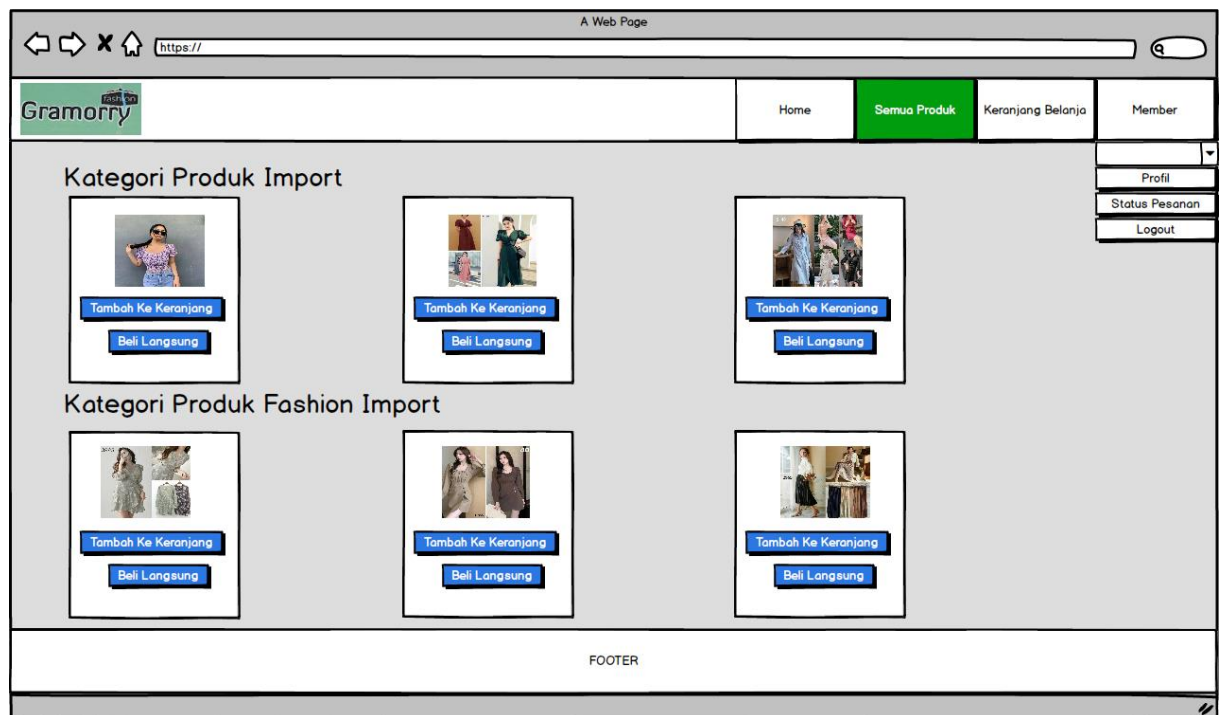


Gambar 4.13 Desain Halaman Home Member

Pada Gambar 4.13 diatas merupakan rancangan halaman utama member yang digunakan sebagai halaman awal ketika pengunjung telah *login* sebagai member.

c. Desain Halaman Semua Produk Member

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di toko baju gramorry setelah member berhasil *login* kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.14 berikut:

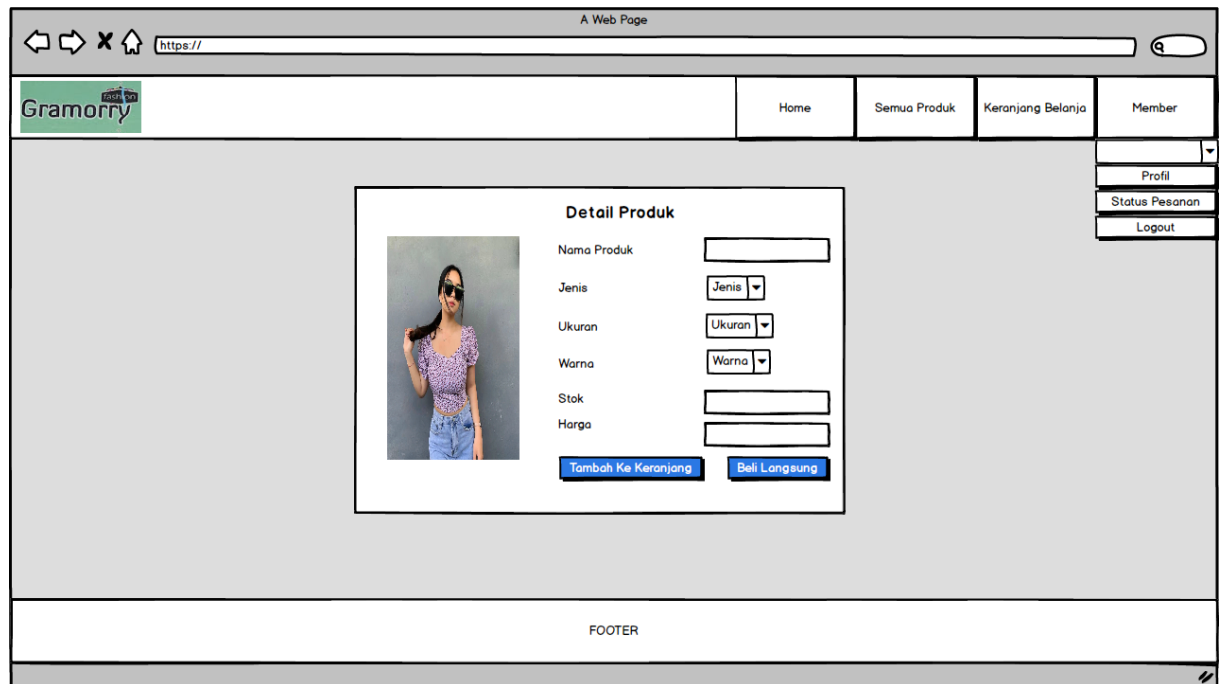


Gambar 4.14 Desain Halaman Semua Produk Member

Pada Gambar 4.14 diatas merupakan rancangan halaman semua produk member yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual di Toko Baju Gramorry.

d. Desain Halaman Detail Produk Member

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 Desain Halaman Detail Produk Member

Pada Gambar 4.15 diatas merupakan rancangan halaman detail produk member yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

e. Desain Halaman Keranjang Belanja Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.16 berikut:

Keranjang Belanja

Nama Produk

Jumlah Pembelian

Harga Satuan

Daftar Belanjaan

No	Nama Produk	Ukuran	Warna	Jumlah Pembelian	Harga Satuan	Total	Aksi
✓ 1	Celana Panjang	30	Navy	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	Ubah Hapus
✓ 2	Baju	XL	Hitam	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000	Ubah Hapus

Sub Total

FOOTER

Gambar 4.16 Desain Halaman Keranjang Belanja Member

Pada Gambar 4.16 diatas merupakan rancangan halaman keranjang belanja member yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam keranjang belanja.

f. Desain Halaman Profil Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan biodata pengunjung yang telah menjadi member, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.17 berikut:

Gambar 4.17 Desain Halaman Profil Member

Pada Gambar 4.17 diatas merupakan rancangan halaman profil member yang digunakan untuk menampilkan informasi member.

g. Desain Halaman Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembayaran produk yang dibeli, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.18 berikut:

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'https://'. The page title is 'A Web Page'. The header includes the 'Gramorry' logo and navigation links: 'Home', 'Semua Produk', 'Keranjang Belanja', and 'Member'. The 'Member' link is highlighted in green. Below the header, there is a sidebar with links: 'Profil', 'Status Pesanan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Pembayaran' and contains a form with the following fields:

- Nama Produk (Product Name)
- Jumlah Pembelian (Quantity)
- Nama Produk (Product Name)
- Jumlah Pembelian (Quantity)
- Pilih Jenis Pengiriman (Select Shipping Type) - Dropdown menu with options: 'Pilih Kurir', 'JNE', 'J&T'
- Ongkos Pengiriman (Shipping Cost)
- Alamat Penerima (Recipient Address)
- Total Transaksi (Total Transaction)
- Total Pembayaran (Total Payment)

Below the form, there is a blue button labeled 'Buat Pesanan' (Make Order). To the left of the form, there is a section titled 'Informasi Rekening Toko Untuk Tujuan Transfer Sesuai Dengan Nominal Total Pembayaran' (Store Account Information for Transfer Purpose According to Total Payment Nominal). Below this, there is a text box stating: 'Setelah Buat Pesanan, Data Akan Diteruskan Ke Whatsapp Toko, dan setelah melakukan pembayaran ke rekening yang tertera harap konfirmasi ke pihak toko, agar pesanan di proses' (After making an order, the data will be forwarded to the store's WhatsApp, and after making payment to the account listed, please confirm to the store so the order can be processed).

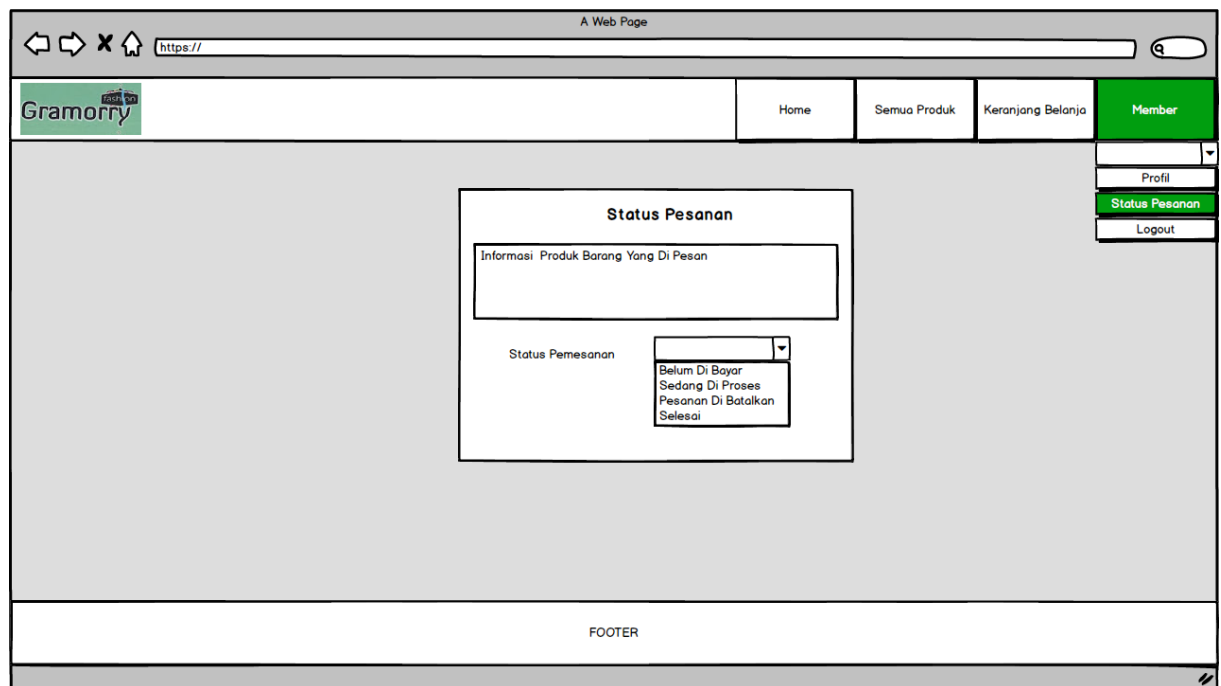
The footer of the page contains the word 'FOOTER'.

Gambar 4.18 Desain Halaman Pembayaran

Pada Gambar 4.18 diatas merupakan rancangan halaman pembayaran yang digunakan sebagai proses akhir transaksi pembelian, sebagai bukti bahwa member benar-benar akan membeli produk yang telah dipilih, setelah tombol buat pesanan ditekan maka sistem akan meneruskan nya ke *whatsapp* pemilik toko, dan proses selanjutnya pembeli melakukan pembayaran dan mengirim bukti transfer tersebut ke pemilik toko agar pesanan dapat diproses.

h. Desain Halaman Status Pesanan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.19 berikut:



Gambar 4.19 Desain Halaman Status Pesanan

Pada Gambar 4.19 diatas merupakan rancangan halaman status pesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi status pesanan yang telah dilakukan oleh member.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Solusi Terkait Hasil Temuan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan oleh penulis dalam penelitian di Toko Baju Gramorry, maka penulis pun memberikan solusi yaitu dengan menawarkan sebuah perancangan sistem informasi penjualan yang mana apabila sistem ini di implementasikan, maka akan sangat membantu pihak Toko Baju Gramorry dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dialaminya, dengan rincian seperti pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Tabel Solusi Hasil Temuan

No	Permasalahan	Solusi
1	Ketika calon pembeli menanyakan mengenai ketersediaan suatu produk, pemilik toko harus melihat data-data produk secara manual.	Informasi ketersediaan barang yang mana akan diupdate oleh pihak toko secara berkala, sehingga calon pembeli tidak perlu menunggu balasan dari pihak toko mengenai ketersediaan barang.
2	Proses penyimpanan data yang ada pada media sosial tidak dapat dilakukan dengan baik, seperti penyimpanan data produk, konsumen, histori pemesanan dan lain sebagainya.	Proses penyimpanan data seperti data barang, konsumen, histori transaksi sudah termasuk didalam fitur rancangan sistem yang telah dibuat penulis, yang mana akan sangat membantu bagi pihak toko untuk mengelola data-data tersebut.
3	Proses transaksi yang ada pada media sosial, calon pembeli masih harus menunggu balasan dari pihak toko untuk mendapatkan informasi seperti ketersediaan stok, harga, dan lainnya, yang mana proses ini memerlukan waktu yang cukup lama tergantung dari respon pihak toko.	Proses transaksi calon pembeli hanya perlu menghubungi pihak 1 (satu) kali saja, yaitu pada saat konfirmasi pembayaran. Dan informasi mengenai produk sudah tersedia sedetail mungkin tanpa harus menanyakan lagi informasi seperti stok dan harga barang ke pihak toko.

4.2.2 Pembahasan Hasil Kuesioner

Untuk dapat mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap kualitas rancangan sistem yang ada pada Toko Baju Gramorry, penulis menggunakan metode pengukuran skala likert. yaitu metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah daftar point-point pernyataan yang diajukan:

Tabel 4.2 Daftar Poin-Poin Yang Diajukan

No	Pernyataan
1	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami
2	Rancangan sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengunjung
3	Rancangan sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan
4	Rancangan sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry

Selanjutnya hasil penilaian jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria point-point yang telah diisi oleh 10 responden (terlampir) direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor tiap pernyataan. Seperti pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil Skor Responden

No	Pernyataan	Responden										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4	41
2	Rancangan Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengunjung	3	5	4	3	5	5	4	3	4	3	39
3	Rancangan Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	43
4	Rancangan Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	4	5	5	5	4	3	4	4	3	5	42
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46

maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry												
Jumlah											211	

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan
x jumlah responden = $5 \times 10 = 50$ (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan
x jumlah responden = $1 \times 10 = 10$ (TS)

Jawaban- jawaban dari responden tersebut dapat diberi bobot nilai atau skor likert seperti dibawah ini:

Angka 0 – 10 = Tidak Setuju (TS)

Angka 11 – 20 = Kurang Setuju (KS)

Angka 21 – 30 = Netral (N)

Angka 31 – 40 = Setuju (S)

Angka 41 – 50 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka dapat diketahui bahwa:

1. Pernyataan ke 1 dengan jumlah skor 41 terletak pada skala “setuju”
2. Pernyataan ke 2 dengan jumlah skor 39 terletak pada skala “setuju”
3. Pernyataan ke 3 dengan jumlah skor 43 terletak pada skala “setuju”
4. Pernyataan ke 4 dengan jumlah skor 42 terletak pada skala “sangat setuju”
5. Pernyataan ke 5 dengan jumlah skor 46 terletak pada skala “sangat setuju”

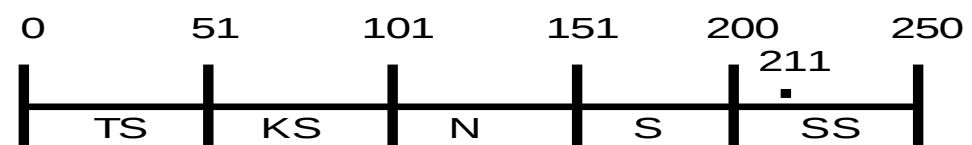
Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = $5 \times 10 \times 5 = 250$
 Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = $1 \times 10 \times 5 = 50$

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Angka 0 – 50 = Tidak Setuju (TS)
 Angka 51 – 100 = Kurang Setuju (KS)
 Angka 101 – 150 = Netral (N)
 Angka 151 – 200 = Setuju (S)
 Angka 201 – 250 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan kriteria tersebut, diketahui total skor keseluruhan berada pada daerah sangat setuju dengan nilai 211.



Gambar 4.20 Skala Poin

Pada gambar 4.20 diatas dapat diketahui bahwa angka 211 yang merupakan total skor keseluruhan berada di daerah Sangat Setuju (SS), hal ini berarti secara keseluruhan rata-rata responden Sangat Setuju terhadap poin-poin pernyataan pada tabel 4.2.

Adapun untuk mengetahui persentase kelompok responden dalam setiap item pernyataan adalah dengan kriteria interpretasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan sebagai berikut:

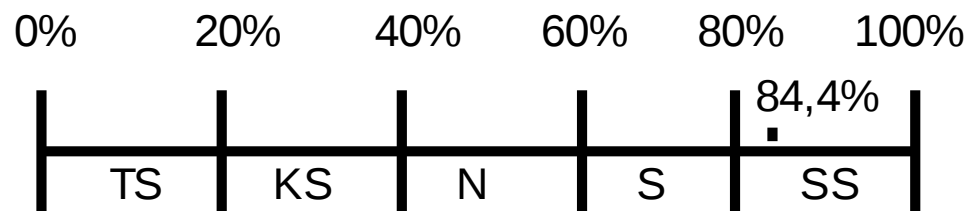
Persentase Kelompok Responden = $\frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\% = \frac{211}{250} \times 100\% = 84,4 \%$

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Tidak Setuju (TS)
 Angka 21% - 40% = Kurang setuju (KS)
 Angka 41% - 60% = Netral (N)
 Angka 61% - 80% = Setuju (S)
 Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 84,4% yang berarti tergolong sangat kuat.

Adapun persentase kelompok responden secara keseluruhan dapat dilihat seperti berikut:



Gambar 4.21 Skala Persentase

Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 10 responden dan 5 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 84,4% atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi penjualan pada Toko Baju Gramorry berbasis web tergolong sangat baik (Sangat Setuju).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis yang telah dilakukan penulis, sistem lama memiliki beberapa kekurangan seperti calon pembeli menanyakan mengenai ketersediaan suatu produk, pemilik toko harus melihat data-data produk secara manual. Itu semua memerlukan proses yang cukup menyita waktu calon pembeli tidak dapat mengetahui informasi tersebut secara langsung, pihak penjual pun harus menginformasikan kembali pada calon pembeli mengenai ketersediaan produk yang akan dibeli. Maka dibuatkanlah suatu rancangan sistem yang baru sehingga memudahkan calon pembeli untuk mendapatkan informasi ketersediaan barang tanpa harus menunggu balasan dari pihak toko.
2. Analisis yang digunakan penulis pada penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES.
3. Perancangan desain *interface* sistem informasi penjualan pada toko Baju Gramorry berbasis web ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup 3.
4. Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan ini merupakan gambaran dari sistem yang nantinya akan dibangun oleh peneliti

selanjutnya dimana akan memudahkan para pemilik toko dalam proses penjualan produknya.

5. Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan metode Skala Likert dengan 5 pernyataan yang diajukan kepada 10 responden (terlampir) dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan pada toko Baju Gramorry berbasis web mendapatkan persentase sebesar 84.4% yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa responden “sangat setuju” terhadap analisis dan perancangan sistem ini.

5.2 Saran

Adapun saran kepada peneliti yang ingin mengimplementasikan analisis dan perancangan yang telah dibuat oleh penulis, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya, analisis dan perancangan sistem ini diharapkan akan dapat dikembangkan lagi dan dapat diimplementasikan kedalam sebuah sistem berbasis web, sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk pengembangan sistem informasi penjualan khususnya pada toko Baju Gramorry.
2. Untuk peneliti selanjutnya, apabila analisis dan perancangan sistem ini diterapkan, agar dapat menambahkan fitur *payment gateway* yaitu alat pembayaran suatu transaksi dalam layanan aplikasi *e-commerce* dengan fungsi mengotorisasi berbagai proses pembayaran baik perbankan, kartu kredit, transfer bank maupun secara langsung dari konsumen, yang mana fitur tersebut akan sangat membantu baik dari pihak penjual maupun pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Manajemen Pemasaran*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 Pemograman WEB Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Anwardi, Ramadona, A., Hartati, M., Nurainun, T., Permata, E.G. (2020). Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal REKAYASA SISTEM DAN INDUSTRI*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i1.380>
- Firhani, Muhammad. 2019. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. STMIK. Palangka Raya.
- Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta.
- Hutahaean, Japerson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. CV BUDI UTAMA. Yogyakarta.
- Jogiyanto, M. 2017. *Mesin Penjual*. Diakses 16 September 2022, dari <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1233473113>
- Krismaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat*. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.
- McLeod, Raymond. 2018. *Sistem Informasi Manajemen, edisi 10*. Selemba Empat. Jakarta.
- Munawar. 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika. Bandung.
- Muntihana, V. 2017. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan*. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin, Makassar.
- Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Graha ilmu. Jakarta.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, Yogyakarta.
- Ragil, Wukil. 2010. *Analisis menggunakan Metode Pieces*. Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung
- Sutabri, Tata, 2016. *Analisis Sistem Informasi*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Sutabri, Tata, 2019. *Sistem Informasi Bisnis*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Sutanta, Edhy. 2011. *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula*. Setia Kawan Press, Jakarta.
- STMIK Palangkaraya, 2022. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi*, STMIK, Palangka Raya.

LAMPIRAN

1. Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 393/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK : 198803142014103
Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
NIK : 198501102012004
Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Sinta Wati
NIM : C1957201045
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Baju Gramorry Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Agustus 2022

Program Studi Sistem Informasi

Ketua,


Sherly Jayanti, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

2. Surat Ijin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 553/STMIK-C.1/Ak./IX/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Owner Toko Gramorry**
Jl. Bukit Keminting
Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : SINTA WATI
NIM : C1957201045
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2022/2023 (7)
Lama Penelitian : 06 September 2022 s.d 06 Oktober 2022
Tempat Penelitian : Toko Baju Gramorry

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 06 September 2022



Ketua,

Suparno, M.Kom.
196901041995105

3. Surat Balasan Ijin Penelitian

Toko BajuGramorry

Palangka Raya, 5 September 2022

No surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STIMIK) Palangkaraya

di- Tempat

Dengan Hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penelitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 3 September 2022 dengan nomor surat 393/STIMIK-3.3C.1/AK/VIII/2022, Pada mahasiswa.

Nama : Sinta Wati

Nim : C1957201045

Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian pada Toko Gramorry dengan permasalahan dan judul tugas akhir "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko baju Gramorry Berbasis Web". Pada umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian di tempat kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami


LANA ANSIRENI
Owner Toko Baju Gramorry

4. Lembar Kegiatan Observasi

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama : Sinta Wati
Nim : C1957201045
Program studi : Sistem Informasi
Judul tugas akhir : Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di toko baju gramorry berbasis web

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Selasa, 06 September 2022	Melakukan observasi dilokasi tempat penelitian dan mengamatai permasalahan apa yang sedang terjadi di toko baju gramorry tersebut
2	Senin, 12 September 2022	Melakukan wawancara dengan pemilik toko baju gramorry mengenai proses penjualan di toko baju tersebut
3	Sabtu, 1 Oktober 2022	Meminta tanda tangan untuk surat balasan kepada pemilik toko dan meminta ijin untuk meminta foto dokumentasi bersama pemilik toko untuk dimasukan ke lampiran dan menyerahkan surat ijin permohonan penelitian kepada pemilik toko.

Mengetahui,

Pemilik toko baju gramorry



5. Lembar Kegiatan Wawancara

Narasumber : Lanna Anggreni (Pemilik Toko)

Pewawancara : Sinta Wati

1. Bisa dijelaskan sejarah singkat mengenai toko baju Gramorry?

toko baju gramorry merupakan sebuah toko yang khusus menjual pakaian import seperti baju, celana, dress, dan lain sebagainya.
2. Berapakah jumlah karyawan yang bekerja pada toko baju Gramorry saat ini ? saat ini toko kami hanya memiliki 1 orang karyawan yaitu saya sendiri.
3. Bagaimana proses pengelolaan data atau informasi yang sedang berjalan pada toko baju Gramorry? data diolah dengan cara dicatat kedalam buku.
4. Apa saja data atau informasi yang dikelola pada toko baju gramorry saat ini ? data yang dikelola saat ini berupa data barang masuk dan juga transaksi penjualan.
5. Apa saja kendala yang sering dihadapi dengan sistem yang saat ini berjalan pada toko baju Gramorry ? seringkali terjadi kelalaian kehilangan kwitansi atau nota penjualan baik dari penjual maupun pembeli.
6. Apakah fasilitas jaringan internet di toko baju Gramorry saat ini dapat menunjang untuk proses pengelolaan data berbasis website ? saat ini fasilitas internet yang kami memiliki masih menggunakan paket data.

Narasumber,

Lanna Anggreni

6. Lembar Kegiatan Dokumentasi

1) Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian



Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada pemilik toko baju Gramorry

2) Foto Kegiatan Wawancara dan Observasi

Proses wawancara bersama mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini.



Foto saat sedang melakukan wawancara dengan pemilik toko baju

Gramorry



Foto Halaman Depan Toko baju Gramorry



Foto Toko Baju Gramorry dan beberapa barang yang dijual.

7. Lembar Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Nama : Nanda

Jenis Kelamin : ~~1. Laki-Laki~~ 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu

jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna	✓				
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	✓				
4	Sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang menarik		✓			
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya 30 Desember 2022

Nanda
Nanda

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : TRI PUJI LESTARI

Jenis Kelamin : ~~1. Laki-Laki~~ 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 29 Desember 2022

TRI PUJI LESTARI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : IRYAN KRISTIAN ANDRE

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 28 Desember 2022

.....
Chiril

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Novia Fergina
 Jenis Kelamin : ~~1. Laki-Laki~~ 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

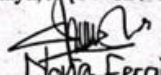
Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang menarik		✓			
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 12 Februari 2023


 Novia Fergina

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Willy Julyantwo P
 Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. ~~Pemampuan~~

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan	✓				
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna		✓			
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan			✓		
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 17 Februari 2023

Willy

Nama : SELSA INDAH SARI
.....

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

Petunjuk

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan	✓				
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna		✓			
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	✓				
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik			✓		
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 23 Desember 2022

$$Au^2.$$

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Wayan Wiyata

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki ~~2. Perempuan *~~

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan			✓		
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna	✓				
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, ~~Februari~~ 2023

Wayan Wiyata

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : WULANDARI EKA CATHYANI
 Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	✓				
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik		✓			
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 5 Januari 2023

Wulandari Eka Cathyani

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Indra Yogi

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 30 Desember 2022


.....

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Indra Yogi

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik	✓				
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 30 Desember 2022

Indra Yogi

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Tri Yuli Pansa M
 Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan	✓				
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna		✓			
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	✓				
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik			✓		
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 10 Februari 2023

Tri Yuli Pansa M

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Nama : VANIA AZALIA.....

Jenis Kelamin : ~~Laki-Laki~~ 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan		✓			
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna			✓		
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	✓				
4	Sistem ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik		✓			
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 10 Januari 2023

Vania
.....VANIA AZALIA.....

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB**

Nama : Berkat Asiano

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki ~~2. Perempuan~~

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan			✓		
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna	✓				
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan		✓			
4	Sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang menarik			✓		
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, 10 Januari 2023

Berkat Asiano

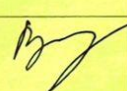
8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

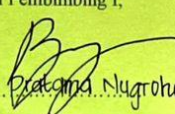
**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : SINTA WATI
 NIM : C1957701045
 No. Hp : 082174402238
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 1 Agustus 2022
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di Toko baju Gramorry berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1)	15/8 - 22		⇒ Revisi bab 1 ⇒ Revisi bab 2 ⇒ lanjut bab 3.	
2)	16/8 2022		Perbaiki penulisan pada cover halaman, sertakan pedoman untuk sub bab, poin 3 dalam penjelasan, perbaiki isi pada tabel (rata kiri kanan), tambahkan referensi buku tabel & gambar. lanjut bab 3!	
3)	6/10 - 22		⇒ Revisi bab 3 ⇒ tambahkan diagram dialog Perbaiki penulisan bahasa asing, perbaiki gambar pada hasil, sertakan isi paragraf / uraian detail! tambahkan teori untuk perhitungan hasil kuasi oner, tambah referensi minimal, tambahkan aspek instrumen observasi wawancara!	 

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Bayu Pratomo Nugroho, S.Kom, M.T.

Dosen Pembimbing II,



Shelly Tanjung, S.T., M.Cs.



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpik.ac.id - website : www.stmikpik.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SINTA WATI
NIM : C1957201045
No. Hp : 082174402238
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis dan perancangan sistem informasi
penjualan di toko baju gramoty berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	13/-23		⇒ Revisi desain ⇒ tambahkan menu desain yg lainnya	Bj
	14/-2023 1		Perbaiki / revisi sesuai arahan korreksi di dalam worksheet. untuk paragraf penjelasan gambar sebelum penjelasan nya detail!	Shut
		10/ 2 -23	⇒ Cek kelengkapan lampiran. ⇒ acc sidang. ⇒ konsult ke pb 2 untuk penulisan.	Bj
	11/2 2023		Perbaiki penulisan pada cover, penjelasan, pembahasan, abstrak, parte pengerjaan samaan dgn pedoman TA! perbaiki kesesuaian daftar pustaka dgn bab II, langkah lampiran! ACC sidang!	Shut

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Bajj

Dosen Pembimbing II,

Shut
Shirley Suganti, ST., M.Cs